PONAD

# 100

# PAMIĘTNYCH GIER XXI WIEKU

TIPSOMANIAK 2020

# GRY PAMIĘTNE

**Jako** że CDA ma równo ćwierć wieku, a weszliśmy właśnie w trzecią dekadę XXI wieku, postanowiliśmy dokonać podsumowania tego czasu, dając wam kompendium 100 gier, które pojawiły się w tym okresie, a naszym zdaniem wartych waszej uwagi.

...Tak by brzmiało to zdanie, gdyby ten Tipsomaniak ukazał się w numerze 04/2021. Ale mamy rok 2020, CDA ma 24 lata, druga dekada jeszcze trwa, a w tej książeczce jest opisane ponad130 tytułów. Ale czy to coś zmienia? Przed wami, tak czy siak, masa gier z lat 2001-2020, w które warto zagrać (jeśli je wcześniej przeoczyliście), albo choć do nich powrócić wspomnieniami. Podkreślam – **to nie jest ranking „najlepszych gier XXI wieku".** (Bo też co to w ogóle znaczy „najlepsze..."?). **A raczej tych, które z rozmaitych – zwykle pozytywnych – powodów tkwią w naszej zbiorowej pamięci.** Więc nie oczekujcie tu encyklopedycznych informacji i listy „ficzerów" w nich zawartych. Od tego macie Wikipedię. Tu znajdziecie głównie zapisy impresji, emocji, wspomnień (niekiedy bardzo osobistych) wywołanych w piszącym przez konkretny tytuł.

Jak każde zestawienie, tak i to na pewno wzbudzi kontrowersje, bo jak zawsze jest efektem wielu bolesnych kompromisów. (Żebyście czytali te lamenty na wewnętrznej liście dyskusyjnej, gdzie brylował rwący włosy z głowy – mojej... – Berlin). Wyjaśnijmy zatem jak powstało. Otóż każdy z redakcyjnej ekipy (a także sporo ludzi, którzy kiedyś byli w tej ekipie – bo też poprosiliśmy o udział w naszej zabawie praktycznie każdego dawnego „ekszynowca", z którym mamy jakiś kontakt) mogło wytypować listę gier, które ich zdaniem są „wiecznie żywe", przełomowe dla gatunku, wzbudziły ich emocje, zapadły im w pamięć itd. Później drogą zliczania głosów wyłoniliśmy z blisko 200 tytułów (!) finalną setkę. A że oczywistym było, iż wiele wartościowych gier w efekcie znajdzie się za burtą, każdy z biorących udział w plebiscycie dostał prawo do „dzikiej karty". Tzn. jeśli tylko chciał, mógł opisać tu grę (albo ich cykl), która nie zmieściła się w tym zestawieniu.

A żeby uniknąć dyskusji „ale jak to – to gra X jest waszym zdaniem lepsza od Y?!" zrezygnowaliśmy tworzenia numerowanej listy. **Tu bowiem nie ma gier „lepszych". Tu wszystkie są świetne, każda na swój sposób.** No, prawie wszystkie, bo w zestawieniu dodaliśmy też największe gamingowe rozczarowania i afery XXI wieku. (A także felieton dotyczący zmian i trendów w technologii, które przez te lata miały miejsce).

PS Jeśli w głosowaniu pojawiało się kilka gier z danego cyklu (np. Assassin's Creed, czy GTA), do zestawienia trafiała tylko jedna(*).Bo chcieliśmy aby ten Tipsomaniak był jak pudełko czekoladek, gdzie każda jest innego kształtu i smaku. Zatem – smacznego!

Miłej lektury, dobrej zabawy!
***Smuggler***

*(*) OK, z jednym wyjątkiem... „Jak to się stało – nie wiem". Co? Nie, to wcale nie jest Mass Effect.*

# TIPSOMANIAK 2020 | SPIS TREŚCI

## GRY PAMIĘTNE


Alien: Isolation ....005
Amnesia: Mroczny obłęd ....006
Antichamber ....007
Assassin's Creed: Odyssey....008
Batman: Arkham Asylum ....009
Bioshock ....012
Braid ....013
Call of Duty 4: Modern Warfare...014
Cave Story ....015
Civilization IV....016
Colin McRae: Dirt 2....017
Company of Heroes....018
Counter-Strike: Global Offensive 019
Crysis....021
Dark Souls ....023
Darkest Dungeon ....024
Darksiders ....025
Dead Space....026
Death Stranding....027
Deluxe Ski Jumping II....028
Devil May Cry....030
Disco Elysium....031
Doom (2016) ....032
Dying Light ....034
The Elder Scrolls III: Morrowind ... 035
The Elder Scrolls V: Skyrim....036
Elite: Dangerous....037
Euro Truck Simulator 2....038
Fallout: New Vegas....040
FIFA 2005 ....041
Fortnite....042
Frostpunk ....043
Gears of War ....044
God of War (2018)....045
Gothic ....047
Grand Theft Auto V ....048
Guitar Hero III: Legends of Rock.049
Half-Life 2 ....050
Halo: Combat Evolved ....051
Hearthstone ....052
Heavy Rain ....053
Hotline Miami ....054
Just Cause 3 ....055
The Last of Us....056
League of Legends....057
The Legend of Zelda: Breath... ...058
Life Is Strange....059
Mafia ....060
Mario Kart 8 Deluxe ....061
Mass Effect 2 ....062
Max Payne ....063
Metal Gear Solid V: Phantom....064
Minecraft ....065
Mortal Kombat (2011)....066
Need for Speed: Underground ...067
Neverwinter Nights II....068
NieR ....069
Overwatch....071
Papers, Please ....072
Pathologic 2....073
Planet Coaster....074
Playerunknown's Battlegrounds...075
Pokémon Go....076
Portal 2 ....078
Pro Evolution Soccer 6....080
Red Dead Redemption....081
RTCW: Enemy Territory ....082
Resident Evil 4....083
S.T.A.L.K.E.R.: Cień Czarnobyla....084
Saints Row: The Third....085
Shadow of the Colossus....086
Silent Hill 2 ....087
Spec Ops: The Line....088
Spider-Man ....089
Splinter Cell: Chaos Theory ....090
The Stanley Parable ....091
Star Wars: Jedi Outcast II ....092
Star Wars: KotOR ....093
StarCraft II....094
Stardew Valley ....095
Street Fighter V....097
Super Mario Odyssey ....098
Super Smash Bros. Ultimate ....099
SuperHot ....100
Syberia....101
Tetris 99....102
This War of Mine....103
To the Moon ....104
Tomb Raider (2013)....105
Tony Hawk's Pro Skater 4 ....106
Total War: Shogun 2....107
Uncharted 4: Kres złodzieja ....108
Vampire: The Masquerade
– Bloodlines....109
The Walking Dead ....110
Warcraft 3 ....111
Wiedźmin 3: Dziki Gon ....112
Wii Fit ....113
World of Tanks ....114
World of Warcraft....115
XCOM 2....116


## DZIKIE KARTY


Battlefield Bad Company 2 ....046
Crusader Kings II ....020
Dark Messiah of
Might & Magic....022
Destiny ....029
The Dream Machine ....011
F.E.A.R....039
Golden Sun ....012
Ori and the Blind Forest ....070
Podróż....033
Pokémon HG/SS....077
Pirates!....137
Prince of Persia (2008) .... 079
Starseed Pilgrim ....096
Yakuza 0 ....117

**WPADKI I PORAŻKI** ....118

**BLASKI I CIENIE** ....134

# ALIEN: ISOLATION

W kosmosie nikt nie usłyszy naszych zachwytów.

**Trudno** uwierzyć, że po wtopie, jaką była gra Aliens: Colonial Marines, ktokolwiek chciał stworzyć tytuł oparty na licencji „Obcego". Jeszcze trudniej pojąć, dlaczego tak karkołomnego zadania podjęło się Creative Assembly – studio znane przede wszystkim z tworzenia gier strategicznych. Ale **rezultat zapiera dech w piersiach nie gorzej niż przyssany do twarzy facehugger.**

Wiele można napisać na temat pietyzmu, z jakim twórcy gry odwzorowali świat filmu – jednocześnie utylitarny, nieprzyjazny i zużyty. Łatwo rozpływać się w zachwytach nad pomysłowością jej mechanizmów – na czele z solidnym systemem skradania się i zrozumiałym, trzymającym się kupy craftingiem. Nawet sam pomysł na fabułę i wykorzystanie postaci Amandy Ripley zasługuje na pochwałę. A jednak tym, co naprawdę odróżnia Alien: Isolation od innych adaptacji filmu, jest **uchwycenie esencji dzieła Ridleya Scotta. Oddanie istoty strachu**, który paraliżował każdego, kto po raz pierwszy zetknął się z działającymi na podświadomość obrazami zrodzonymi w chorych wyobraźniach H.R. Gigera i Dana O'Bannona.

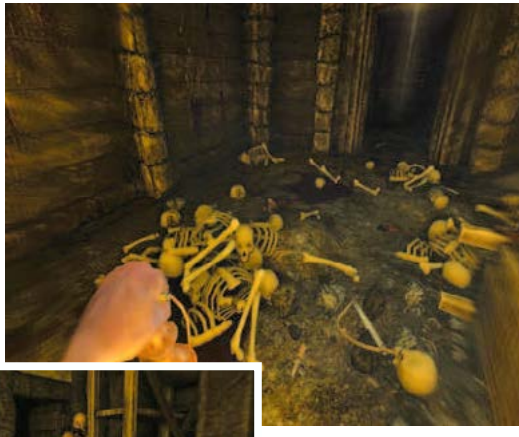
Alien: Isolation nie jest grą, która po prostu straszy. **Ten tytuł, tak jak pierwszy film, budzi autentyczną trwogę.** Stacja kosmiczna Sevastopol jest wprawdzie obiektem znacznie większym od ciasnego Nostromo, ale wcale nie mniej klaustrofobicznym. Wędrując po jej podniszczonych korytarzach, czołgając się przez tunele wentylacyjne i chowając po szafkach, można doświadczyć tej samej paniki, która była udziałem ekranowej Ripley. Bo Obcy nie jest w Izolacji po prostu wrogiem. Jest drapieżnikiem w mroku, nieludzkim, niezrozumiałym monstrum i ucieleśnieniem najgłębszych, atawistycznych lęków.

Ta gra wtłoczyła mi do głowy lęk. Przekonała, że ksenomorf jest niepokonany. Kazała szukać go w każdym głębokim cieniu i za każdym zaułkiem. A potem powiedziała, że jedynym sposobem na przeżycie, jest przechytrzenie tej nadludzkiej istoty. Czy można sobie wyobrazić coś straszniejszego? ***[DaeL]***

**PREMIERA:** 2010
**GATUNEK:** PRZYGODOWA, HORROR
**PLATFORMA:** PC, PS4, XBO, NS

# AMNESIA: MROCZNY OBŁĘD

**Obudziłem się w starym, pruskim zamczysku, odnajdując po chwili list o dość osobliwej treści. List spisany mą własną ręką. Nie pamiętam, kiedy go pisałem. Nie wiem, skąd tu się wziąłem.**

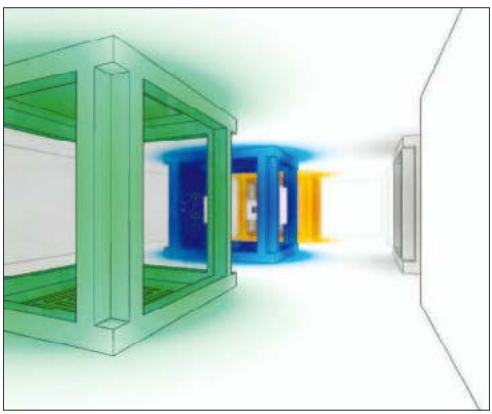


**Zadanie,** które sobie w nim wyznaczyłem, wydawało się proste – znaleźć pana tego posępnego domostwa i zabić go za wszelką cenę. Problem w tym, że gmaszysko było ogromne, pogrążone w nieprzepastnych ciemnościach, które same w sobie były śmiertelnym zagrożeniem. Szkopuł w tym, że w takowych produkcjach mrok z reguły dawał wytchnienie, bo w nim mogłem szukać bezpiecznego schronienia. Amnesia wprowadziła do tego prostego równania nową zależność, stawiając tym samym całą rozgrywkę na głowie. Mój bohater stopniowo popadał w obłęd nie tylko w obliczu realnego zagrożenia, ale i siedząc w kucki w jakimś ciemnym kącie. Przebywanie w świetle było oczywiście konieczne, ale szalenie ryzykowne, bo stawałem się łatwym celem. Z drugiej strony nie mogłem zbyt długo przebywać w mroku, by nie zatracić się w szaleństwie.

Amnesia poszła tropem wcześniejszej serii studia, i podobnie jak w Penumbrze, zagadki środowiskowe oparto w głównej mierze na gromadzeniu fantów i wykorzystaniu zaawansowanego silnika fizycznego. Podnoszenie wielkich zębatek i butelek, a nawet otwieranie drzwi czy szuflad dawało sporo frajdy, ale znacznie ważniejsze było to, że **Amnesia koncertowo zagrała na moich emocjach, wykorzystując prosty fakt, że to właśnie wyobraźnia jest furtką, przez którą najszybciej przedostają się wszystkie strachy i demony**. Wystarczyło ją odpowiednio pobudzić, podkręcić, a reszta dokonała się w moim umyśle niejako z automatu. Z pomocą dość prostych bodźców Szwedom udało się to, czego nie potrafią najwięksi w branży – wywołać we mnie autentyczne przerażenie. Zagraj tak jak ja, późną nocą, ze słuchawkami na uszach... Ale nie mów, że nie ostrzegałem. ***[Siekiera]***

# ANTICHAMBER

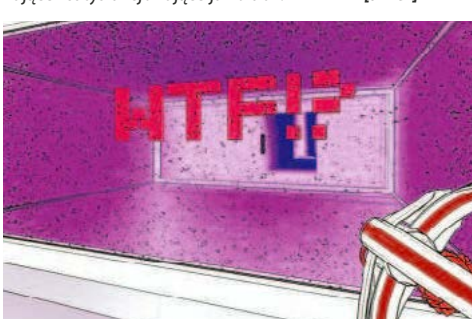
Antichamber jest tytułem innym niż wszystkie i choć kategoria „logiczna" zdaje się najlepiej określać jego gatunek, jednocześnie w ogóle w tym przypadku nie pasuje.



**Jego** recenzja w CDA nie była mojego autorstwa, ale dopisałam do niej ramkę – i z perspektywy czasu wydaje mi się, że produkcję oceniłam bardzo niesłusznie. Fakt, że przychodzi mi do głowy jako jedna z pierwszych (obok Baba Is You czy Gorogoa), gdy myślę o swoich ulubionych grach logicznych, świadczy o tym, że powinnam była wystawić jej wyższą notę. Jednak nie ma co płakać nad rozlanym mlekiem, zwłaszcza że pokutuję i od dawna namawiam graczy, by dali jej szansę.

**Jej podstawową zasadą jest... brak jakichkolwiek zasad.** Bawi się oczekiwaniami gracza, premiuje nieszablonowe myślenie, przykładowo daje do wyboru dwoje drzwi, po czym okazuje się, że żadne z nich nie są rozwiązaniem łamigłówki, albo dosłownie zabiera bohaterowi podłogę spod nóg. To naprawdę powiew świeżości w gatunku, który tak często bazuje na jednej wałkowanej w nieskończoność mechanice.

Bardzo prosta, ale czytelna oprawa graficzna sprawia, że można skupić się na walce z własnymi ograniczeniami – przecież na tym właśnie polegają zmagania z grami logicznymi. W tym przypadku jest o tyle ciekawiej, że **gracz ściera się nie tylko z ograniczeniami narzuconymi przez developera, ale także z tymi we własnej głowie**. Im więcej mam do czynienia z grami logicznymi, tym bardziej cenię Antichamber – minimalistyczne, wściekle angażujące i satysfakcjonujące jak diabli. ***[9kier]***



- **PREMIERA:** 2018
- **GATUNEK:** ACTION RPG
- **PLATFORMA:** PC, PS4, XBO

# ASSASSIN'S CREED: ODYSSEY

Nigdy nie byłem wielkim fanem serii Assassin's Creed, jednak od Odyseji nie mogłem się oderwać.

**Dlaczego?** Dotarło to do mnie dopiero po kilkudziesięciu godzinach rozgrywki – to byłaby doskonała gra nawet wtedy, gdyby nie była Assassin's Creedem. Pójdę nawet o krok dalej – to byłaby lepsza gra, gdyby wyciąć z niej wstawki z Animusem i współczesnym wątkiem fabularnym.

Odyssey to ostatnia gra Ubisoftu, przy której spędziłem z własnej woli długie godziny. Po części dlatego, że była dla mnie czymś świeżym – w Origins nie grałem, a rozbrat z RPG-ami miałem długi. I tutaj wkracza ACO – którą wciąż można nazywać grą akcji z elementami rolpleja. Dzięki temu jednak nie musiałem długo zastanawiać się nad rozwojem mojej postaci i jej umiejętnościami – ot, na starcie łapałem co lepszy oręż i wskakiwałem między przeciwników. Dopiero później nauczyłem się znaczenia poszczególnych elementów uzbrojenia i odzienia Kassandry (granie Alexiosem to potwarz!) – gdy skompletowałem cały set zbroi dającej ogromny bonus do działania trucizny, stałem się niepokonany. I doskonale wpisywało się to w historię – wszak mityczne, półboskie pochodzenie głównej bohaterki nie było specjalnie ukrywane od samego początku. Na 40-50 poziomie doświadczenia potęgę bliską boskiej czuć było na każdym kroku.

Koniec końców choć wszystkie zakończenia (po jednym do każdego z głównych wątków fabularnych) mnie rozczarowały, jednak cieszę się ponad 80 godzin spędzonych w starożytnej Grecji. Spore znacznie w tym miał fakt, że została ona doskonale odwzorowana, a wędrówki – pieszo czy konno – zwyczajnie odprężały. Do tego doskonale sprawdził się system najemników, za wszelką cenę chciałem znaleźć się na szczycie listy najgroźniejszych zabójców do wynajęcia. Pomagał w tym **widowiskowy, odpowiednio wyważony system walki, a i swoje trzy grosze dorzucił doskonały soundtrack**. Koniec końców **Odyssey to graobowiązkowa dla fanów action RPG**, nawet jeśli (niżej podpisany jest tego doskonałym przykładem) nie jesteś fanem serii Assassin's Creed. ***[NInho]***

# BATMAN: ARKHAM ASYLUM

**Nikt nie mógł przewidzieć, że studio Rocksteady – w czasach debiutu serii Arkham niedoświadczony gracz na rynku – zdoła przełamać klątwę kiepskich gier traktujących o przygodach komiksowych bohaterów.**

**Tymczasem** na złość marudom i malkontentom, a ku uciesze wszystkich pozostałych, pierwsza odsłona sagi o przygodach Człowieka Nietoperza zamiotła konkurencję pod dywan, stając się przy okazji jednym z największych zaskoczeń 2009 roku.

Arkham Asylum to zakład przeznaczony dla najgorszych i najpodlejszych świrów, którzy niegdyś gnębili mieszkańców Gotham City, teraz zaś owinięci kaftanami bezpieczeństwa, oddają się procesowi resocjalizacji. To właśnie w obrębie murów tego przybytku niedoli musiałem walczyć o przetrwanie, gdy Joker (w tej roli niezrównany Mark Hamill) uwolnił przedwcześnie wszystkich osadzonych. Rozgrywka łączy rozwiązania właściwe dla skradanek i chodzonych mordobić, ale każdy z tych filarów zbudowano na silnych fundamentach autorskich rozwiązań. Sporo tu wybornych zagadek środowiskowych, z którymi przyszło mi się mocować z użyciem szerokiego wachlarza gadżetów, nie brakuje zabaw w kotka i myszkę ze zbirami Jokera, podczas których korzystałem z niezwykłych umiejętności akrobatycznych Nietoperka. Ale **najbardziej charakterny i oryginalny zdał mi się system walki**. Z jednej strony jest szalenie intuicyjny (bazuje na ciosach łączonych w efektowne combosy i kontrach wyprowadzanych w momentach sygnalizowanych przez grę), z drugiej pioruńsko widowiskowy, dzięki czemu starcie z grupką podrzędnych zakapiorów zamienia się w szalony balet, taniec rozpisany na uderzenia, kopniaki i uniki, a wszystko to w nieprzerwanej, popisowej sekwencji. Proste i piękne.

Seria Arkham od początku była marką niezależną, niezwiązaną z obrazem kinowym, co w moim odczuciu pozwoliło stworzyć całkowicie odrębne, zamknięte dzieło **stawiające na ponury, gęsty niczym smoła klimat**, tak dobrze znany z kart komiksów, którymi zaczytywałem się jeszcze w paleozoiku. A odpowiedzialny za scenariusz Paul Dini zadbał o to, by historia spinająca życiorysy dziesiątek znanych postaci (polowali na mnie między innymi Killer Croc, Strach na Wróble i Trujący Bluszcz) była nie tylko interesująca, ale i spójna. Jeśli dotąd nie graliście – zagrajcie! ***[Siekiera]***

ROK PREMIERY: 2007
GATUNEK: FPS
PLATFORMA: PC, PS3, PS4, X360, XBO

# BIOSHOCK

Miasto ze snów na dnie oceanu, wolne od fałszywej moralności, zepsutych polityków i doktryn religijnych. Czy aby na pewno?

**„Zbudować** miasto na dnie morza! Szaleństwo. Ale gdzie indziej moglibyśmy być wolni od duszącego ucisku pasożytów? Nie było niemożliwym wzniesienie Rapture na dnie morza. Niemożliwym było wzniesienie go gdziekolwiek indziej" – grzmiał Andrew Ryan, człowiek z wizją. Niezwykłą, niemalże utopijną. Co więcej, miał środki i siły, by przekuć ideę w rzeczywistość.

Cudem ocalawszy z katastrofy lotniczej trafiłem do podwodnego miasta w zasadzie z przypadku. Takie przekonanie towarzyszyło mi od samego początku, ale również na gruncie fabuły ponadczasowe dzieło Irrational Games zdołało mnie mocno zaskoczyć. **Uwielbiam, gdy dobrze opowiedziana historia robi ze mnie głupca. Wodzi na manowce, ciągnie za nos, po czym daje solidnego pstryczka**. Myślałeś, że wiesz wszystko, a tu nagle świat wali się jak domek z kart, a dotychczasowe doświadczenia nabierają zupełnie nowego wyrazu. Zaczynasz rozumieć, jaki to wszystko miało sens i na ile istotnym trybikiem całej machiny byłeś od samego początku.

Już pierwsze kroki po wyjściu z batysfery są niezłą zapowiedzią tego, co czeka nas dalej. Rapture ze snów Ryana upadło, zostało po nim niewiele; ledwie gruz, popiół i podarte fotografie z dawnych lat. W cieniu czają się pozbawione ludzkich odruchów Genofagi (dawni mieszkańcy miasta), a na zdewastowanych skwerach można się napatoczyć na Siostrzyczki i towarzyszących im Tatusków. Z całą tą barwną menażerią możemy walczyć na wiele sposobów; wszystko tutaj zależy od naszej inwencji, typu wykorzystanej amunicji oraz łączenia siły ognia z dobranym indywidualnie wachlarzem plazmidów i toników (tutejszych umiejętności specjalnych).

**BioShock jest produkcją bardzo przemyślaną; nic w niej nie wydaje się dziełem przypadku**. Mamy do czynienia z zamkniętym, spójnym światem, który frapuje do dziś, mimo że poznaliśmy większość jego tajemnic, a narracja – bodaj największa zaleta gry – nawet po latach przyciąga do ekranu, roztaczając przed nami wizję utopii, która się nie sprawdziła. ***[Siekiera]***

- **PREMIERA:** 2010
- **GATUNEK:** PRZYGODOWA
- **PLATFORMA:** PC

# THE DREAM MACHINE

DZIKA KARTA
9KIER

Nie odkryłam The Dream Machine w 2010, lecz dopiero w 2016. Dzięki temu o sześć lat dłużej wierzyłam, że branża jest pełna dobrych przygodówek – gra Cockroach zdeklasowała jednak wszystkie dotychczasowe point'n'clicki.

**Najpoważniejsze** problemy gatunku to łamigłówki oderwane od świata przedstawionego, polowanie na piksele, a także przestoje oraz mierne, przegadane lub zbyt sztuczne dialogi. Nawet w The Dream Machine – **jedynej produkcji, której kiedykolwiek wystawiłam w CDA ocenę 10**, chyba że liczymy także mój tekst o League of Legends w „Dałabym dychę" – rozmowy, choć bardzo naturalne i o klasę lepsze niż większość tego, co zazwyczaj czytam w przygodówkach, nie dorównują Afterparty, Night in the Woods czy Kentucky Route Zero. Usiadłam do thrillera Cockroach bez większych oczekiwań, skuszona techniką poklatkową, przebrnęłam przez fatalny początek osadzony na wyspie, a potem… wsiąkłam. Ograłam jeden po drugim cztery z sześciu odcinków – dwa kolejne miały dopiero nadejść. Kiedy kończyłam czwarty, o czym pisałam zresztą w recenzji, była noc, za oknem szalała burza, a przez następne dwie godziny byłam tak podekscytowana, że nie mogłam zasnąć. Nigdy wcześniej i nigdy później się tak nie czułam. **Już wtedy wiedziałam, że po ukończeniu szóstego rozdziału będę bardzo, bardzo smutna.** Nie ze względu na fabułę – ta nawet nie próbuje wzruszać – tylko dlatego, że miałam poczucie obcowania z dziełem niemal idealnym. Trudno po takim przeżyciu wrócić do codzienności, a zwłaszcza do pospolitych i w porównaniu z The Dream Machine prymitywnych przygodówek. Choć produkcja Cockroach reprezentuje starą szkołę raczej wymagających point'n'clicków i brak w niej innowacji, jest tak klimatyczna i tak wybornie równoważy składniki gatunkowe, że trudno się od niej oderwać.

Czuć, że developerzy uczyli się, tworząc. Wystarczy porównać wspomnianą wyspę z początku czy choćby wygląd Alicii, żony głównego bohatera, z piątym rozdziałem – zdjęciami żołędzi, mchu, sekwencją z czarnym jeziorem. Fenomenalnej oprawie dorównuje jedynie niepokojący scenariusz. Choć Victor podróżuje po snach, mają one wewnętrzną logikę, a to więcej, niż oferuje graczom większość przygodówek na rynku. Jeśli masz zagrać w jednego point'n'clicka, niech będzie to właśnie The Dream Machine.

***[9kier]***

- **PREMIERA:** 2001, 2003
- **PLATFORMA:** RPG
- **GATUNEK:** GBA, WII U

# GOLDEN SUN/GOLDEN SUN: THE LOST AGE

DZIKA KARTA
SPIKAIN

Z wierzchu typowy erpeg o ratowaniu świata, wewnątrz zaś gra bogata i niesamowicie spójna, realizująca ambicje daleko wykraczające poza to, z czym kojarzy się gry handheldowe.

**Ja** rozumiem. Naprawdę. Nie musi nikomu drgnąć powieka, kiedy jakiś losowy koleś w prasie growej przez kilka lat do porzygu powtarza słowa „Golden Sun". Ani kiedy zapewnia, że nie będzie już ich wspominał (tylko po to, żeby znowu wspomnieć), a następnie namawia wszystkich, żeby chociaż już na tym emulatorze sprawdzili, niekoniecznie na Game Boyu Advance. Możecie mi odmawiać. Ale kiedy Cory Barlog, reżyser God of War, mówi, że „jego ciało jest gotowe na nowego Golden Suna", nie powinniście odwracać wzroku. Kiedy pisze, że „zamieniłby wszystkie marki Nintendo na nowego Golden Suna" albo twierdząco odpowiada na pytanie, czy chciałby takowego wyreżyserować, kiedy tweetuje fotkę Game Boya Micro z odpalonym Golden Sunem...

Satysfakcjonująca walka, płynny system klas, półotwarty/otwarty świat, genialna ścieżka dźwiękowa, zaskakujące interakcje z otoczeniem (czytanie w myślach wszystkich żywych istot w kilkudziesięciogodzinnym erpegu? Na GBA?!)... Wiecie, mogę tak wymieniać bez końca, ale możecie też wreszcie po prostu w to zagrać.

Efektem ubocznym tej ambicji twórców była konieczność rozbicia gry. Golden Suna trzeba było podzielić na dwie oddzielne części – druga ma podtytuł The Lost Age – bo na jednym kartridżu by się nie pomieściło. Na szczęście miało to też sens z fabularnego punktu widzenia (ale nie będę przecież spoilować). Najważniejsze jednak, że **powrót po latach do obu Golden Sunów jest właściwie bezbolesny** – są nieco przegadane, zwłaszcza na początku, ale poza tym zupełnie się nie zestarzały. A niektóre motywy czy zabiegi wykorzystywane przez twórców zaskoczą niejednego współczesnego gracza, któremu wydaje się, że widział już wszystko. ***[spikain]***

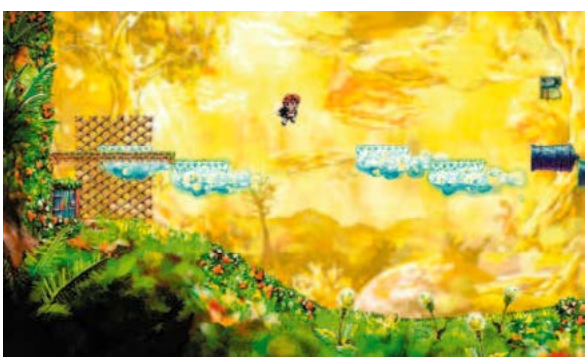
- **PREMIERA:** 2008
- **GATUNEK:** LOGICZNA
- **PLATFORMA:** PC, PS3, X360

# BRAID

**Sięgnięcie po Braida sprawia, że nasze wymagania dotyczące gier logicznych diametralnie rosną.**

**To** na pozór prosta platformówka ze światami kryjącymi różne formy manipulacji czasem. Do tego z oklepanym motywem ciągłej pogoni za księżniczką, pozornie nawiązującym do Mario. Brzmi jak typowa gra z XBLA – odpalonego kilka lat temu programu Microsoftu mającego promować twórców gier niezależnych. W praktyce rozrzucone po świecie notatki tworzą w głowie odbiorcy mętlik nie mniejszy niż seria coraz bardziej sadystycznych zagadek. Jak to u Jonathana Blowa, możemy się tylko domyślać, co autor miał na myśli. Powstała nawet nie pozbawiona podstaw teoria, że fabuła nawiązuje tak naprawdę do projektu Manhattan – amerykańskiego programu naukowego, którego celem było skonstruowanie bomby atomowej. Wystarczy spojrzeć na płonące miasto w tle czy ukryte w grze cytaty Roberta Oppenheimera, fizyka nazywanego obecnie ojcem bomby atomowej. Braid nie jest jednak jednowymiarowy i równie dobrze można traktować go jako opowieść o stracie.

Nim jednak zaczniemy zastanawiać się nad jego treścią, musimy zmierzyć się z kilkoma zbiorami zagadek, w różny sposób wykorzystującymi mechanizm manipulowania czasem. **Byłem zaskoczony, jak wiele schematów działania tak prostego z pozoru elementu da się wymyślić** – czas płynący tylko podczas ruchu gracza w lewą stronę ekranu, zegar zatrzymujący się tylko po wkroczeniu w specjalne pole itp. Blow wprost wycisnął mi mózg jak cytrynę, często wymagając nawet wykonania z określoną precyzją kilku kroków w przód i w tył w odpowiednim miejscu.



Obcując z zagadkami w Braidzie, czuć ogromną inteligencję ich twórcy. Każdy świat otwierają wyzwania proste, pozwalające intuicyjnie, bez długich objaśnień zrozumieć obowiązujące nas teraz zasady. Gdy tylko poczujesz się już pewnie i liczysz na taśmowe zaliczanie kolejnych wyzwań, nagle są one zaburzane i wymagają wychodzenia poza schemat. Podobnie jak w gatunkowym schemacie nie dał się zamknąć sam autor. ***[Otton]***

**PREMIERA:** 2007
**GATUNEK:** FPS
**PLATFORMA:** PC, PS3, X360

# CALL OF DUTY 4 MODERN WARFARE

Patrząc szerzej na gry, bez problemu zobaczymy, co jest w danym okresie modne. Co jakiś czas pojawiają się motywy, które wybrzmiewają w kolejnych produkcjach niekiedy przez lata, zmieniając oblicze gamingu. To właśnie zrobił z FPS-ami Modern Warfare.

**W pewnym** momencie strzelanki zrobiły się nudne. Śmigaliśmy od misji do misji, po drodze przeglądaliśmy statyczne plansze podsumowujące nasze zmagania. A brylowaliśmy na polach bitew znanych z kart historii. Ardeny, Normandia, Stalingrad – każdy fan strzelania znał już tę wyliczankę na pamięć. Gatunek potrzebował świeżego oddechu.

Gdy w końcu zobaczyłem czwartą część Call of Duty, od razu było jasne, że to coś wielkiego. Oto bowiem porzucono zgraną drugowojenną tematykę – nowy FPS zabrał w podróż dookoła świata w zupełnie innych niż dotychczas realiach współczesnego konfliktu. Z nowymi zabawkami, nowoczesną bronią i formułą, która sprawiła, że kolejne misje zlewały się w jeden interaktywny film. To już nie był zlepek zadań, ale efektowny ciąg fabularny, gdzie jedne wydarzenia pociągały za sobą kaskadę innych. Zadaniem gracza nie było tylko czyszczenie kolejnych lokacji. Z wypiekami na twarzy obserwowałem, jak żołnierze, z którymi zdążyłem się zżyć od pierwszych chwil, walczą, giną, a inni zajmują ich miejsce i starają się, by trud tamtych nie poszedł na marne. **To było jak wciągający film czy serial: podzielony na sekcje, ale równocześnie spójny i dający wrażenie kompletności**. Call of Duty 4 pokazał, że przerywniki na silniku gry są równie ważne jak strzelanie. Te chwile, gdzie traciłem kontrolę nad postacią i patrzyłem, co się dzieje, były równie emocjonujące jak momenty najgorętszych wymian ognia.

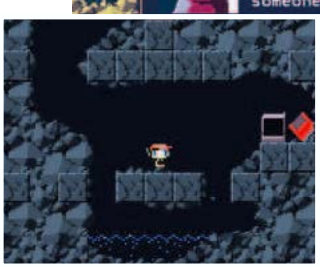
Nie bez znaczenia było również wielkie zróżnicowanie misji. Zaczęło się od czyszczenia statku podczas sztormu. Szybko jednak okazało się, że gra nie ogranicza się do jednego kraju czy kontynentu. Serce waliło mi jak młot, gdy kryłem się w trawie w Czarnobylu, szczęka szukała podłogi, gdy zobaczyłem atomowy rozbłysk na Bliskim Wschodzie, a prowadzona przeze mnie postać ginęła – i to nieodwracalnie i finalnie – na moich oczach. Tego typu scen było więcej. **Emocje. To sprawiło, że MW na stałe zapisał się w historii gier**. I niestety zabetonował na lata ich konwencję – ale to już temat na inną bajkę. ***[Krigore]***

# CAVE STORY

Branżowi historycy na pewno będą spierać się o szczegóły, ale przynajmniej jednemu nie zaprzeczą – po 16 latach od premiery w to wciąż gra się niesamowicie dobrze.

**Daisuke Amaya,** znany lepiej jako Pixel, był typowym trybikiem w japońskiej machinie społeczno-biznesowej. Po godzinach pracował jednak nad projektem, w który nikt nie był w stanie mu się wtrącić – w który wpakował całą swoją miłość do klasycznych gier, jakie wypuścili na świat genialni projektanci z jego kraju. W Cave Story czuć echa Mega Mana, Mario, Metroida, Zeldy, Castlevanii – klasyków, na których wychowywały się dzieciaki w każdym kraju, w którym na rynku istniało Nintendo.

I tak – to platformówka, w której się przede wszystkim skacze i strzela. Stworzona nie jako projekt biznesowy (była kiedyś dystrybuowana za darmo!) i nie jako studencka wprawka wyciśnięta na kolanie z gotowych assetów na Unity, ale jako efekt prawdziwej pasji i nieodpuszczania tematu. Amaya uczył się sam i tworzył tę grę przez pięć lat – wyciągając właściwe wnioski ze swoich referencji oraz ograniczeń – w czasach, kiedy jednoosobowe zespoły nie były czymś zdarzającym się zbyt często.



**Po tylu latach od premiery wciąż niełatwo jest znaleźć równie ładną i równie grywalną rzecz w tym stylu i z takim klimatem** – od stylistyki, przez historię, po sam wspaniały gameplay. I chociaż w 2020 roku nikogo raczej nie zdziwi to, co w tej grze zobaczy, to wystarczy, że przebije się przez to pierwsze wrażenie, żeby zobaczyć dlaczego w Cave Story grało się kiedyś, ale też dlaczego się o nim pamięta, dlaczego się je wspomina, i dlaczego trudno o nim zapomnieć.

I dla mnie kluczowe jest to, że w Cave Story wszystko działa tak, jak zostało zamierzone – bez kompromisów, bez chodzenia na skróty. I naprawdę niesamowite jest to, że Amaya nie poszedł za ciosem i nie stworzył sequela, a zamiast tego przeznaczył czas i środki na pracę nad czymś jeszcze bardziej niszowym (ale podobnie dobrym), czyli Kero Blaster. ***[Berlin]***

**PREMIERA:** 2005
**GATUNEK:** STRATEGIA, SYMULACJA, TYCOON
**PLATFORMA:** PC

# SID MEIER'S CIVILIZATION IV

Monumentalne osiągnięcie naszej cywilizacji.

**Historia** Cywilizacji Sida Meiera sięga epoki komputera łupanego, kiedy Ziemia pozostawała we władaniu majestatycznych szesnastobitowców. Pierwsza część kultowej gry strategicznej pozwalającej sterować losami cywilizacji od prehistorii aż po wiek XXI, miała bowiem swą premierę blisko 30 lat temu. Od tego czasu przełomowa produkcja przeszła szereg zmian ewolucyjnych, a gracze dostali w swe łapki łącznie pięć doskonałych sequeli. Pojawiły się także spin-offy oraz klony gry Sida Meiera. Wśród rozlicznych tytułów, każdy może dziś znaleźć coś dla siebie.

Tyle że wszyscy, którzy przyznają palmę pierwszeństwa tytułowi innemu niż Civilization IV, są po prostu w błędzie. Czwarta Cywilizacja nie jest najpiękniejszą częścią tej serii – trzyma się jak na swój wiek dobrze, lecz trudno ukryć, że 15 lat to w historii gier wideo szmat czasu. Nie jest też tytułem szczególnie przyjaznym dla nowych graczy. Ale będąc wciąż **grywalnym reliktem z epoki, w której twórcy nie bali się, że ich gra nie trafi w masowe gusta, dostarcza wrażeń, jakich próżno szukać w sequelach**.

Civilization IV stawia poprzeczkę wysoko, każąc graczowi radzić sobie z większą ilością mechanizmów niż późniejsze tytuły (a przynajmniej ich „gołe", pozbawione DLC wersje), w tym z fantastycznie zaimplementowanym systemem religii. Wprowadza też sporą ilość mikrozarządzania, co ma swoją cenę (zdarzają się bowiem tury żmudne), ale jednocześnie wyklucza zmorę nowych Civek jaką są tury puste, w których gracz nie ma wpływu na przebieg zdarzeń. Większym wyzwaniem jest też sztuczna inteligencja – wyjątkowo agresywna i trafnie odczytująca nadciągające zagrożenia. Z kolei wojny w ostatnich fazach rozgrywki przyćmiewają swym ogromem, czasochłonnością i skalą zniszczeń wszystko inne, co widzieliśmy w produkcjach z tego gatunku. Czwarta odsłona serii bije też swoje następczynie ilością fanowskich modów i rozszerzeń. Miłość, jaką po tylu latach wciąż darzą tę grę fani serii ma swoje przyczyny.

Civilization IV stawia przed graczem wyzwanie na miarę przeprowadzenia małego plemienia przez burzliwe dzieje ludzkości. A przecież właśnie dla tego wyzwania sięgamy po gry Sida Meiera. ***[DaeL]***

# COLIN MCRAE DIRT 2

Dirtowi 2 zawdzięczam dwie rzeczy – niezapomniane 30 godzin wybornej zabawy i miłość do The Qemists.

**Dwójka** względem pierwszego, „poważnego", Dirta poszła mocno w „luzackie" tony i narzuciła podobny klimat kolejnym, już nieco mniej udanym odsłonom serii (nie liczę oczywiście wybornych Dirtów Rally!). W przypadku omawianej części zmiana ta przyniosła ogrom dobra, bowiem startując w zawodach, miałem w końcu wrażenie bycia częścią ogromnej festiwalowej machiny – a już szczególnie dzięki wprowadzeniu systemu wirtualnych przyjaciół, gdzie jako zespoły startowaliśmy w szeregu off-roadowych wyzwań (zresztą, wespół z tuzami motorowego sportu, Davem Mirrą, Travisem Pastraną czy Kenem Blockiem). Prócz ciężkich fur, kurzu i połaci piaszczystych terenów rozsianych po całym świecie (szczególnie miło wspominam wyścigi w Baja, ale odwiedza się też Japonię czy Kretę), pośmigać też można po typowych dla serii, pieczołowicie przygotowanych rajdowych odcinkach specjalnych.

Do gry zaimplementowano też genialny, obecny już wcześniej w GRID-zie, system cofania czasu – i ma się wrażenie, że to właśnie dla wyzwań obecnych Dircie 2 ten system pasuje jak ulał. Szczególnie to odczuwałem, gdy w trakcie pokonywania odcinka specjalnego omsknęła mi się noga z pedału gazu i niezgrabnie pokonywałem zakręt. **Sam model jazdy to perełka – do gry potrafiłem wracać nawet lata po premierze głównie dzięki wrażeniom płynącym z przyjemności z jazdy**. I to nawet na klawiaturze!

Nie sposób na koniec nie wspomnieć o doskonałym „Lost Weekend" od The Qemists, sztandarowego utworu Dirta 2, znanego choćby z trailera, który rozpalił na dobre moją miłość do brytyjskiego, dramenbejsowego trio. Do tego stopnia, że zaliczyłem ich wszystkie koncerty w Polsce, wyłapałem autografy i wspólne fotki. Dzięki, Codies, za ten świat przeżyć! ***[Bastian]***

**PREMIERA:** 2006
**GATUNEK:** RTS
**PLATFORMA:** PC, IOS

# COMPANY OF HEROES: KOMPANIA BRACI

**Kto by pomyślał, że w 2020 roku ta drugowojenna seria po raz pierwszy zagości na platformie innej niż PC i że będzie to platforma mobilna?**

**Dzień** przed walentynkami RTS Relica trafił na iPady, więc to idealny moment, by go podsumować. Przyznaję, że z duetu Company of Heroes i Warhammer: 40,000: Dawn of War, choć grałam w oba, zawsze wolałam wydaną dwa lata później Kompanię braci – dodatkowe 24 miesiące faktycznie było widać w rozwiniętej mechanice, a najbardziej w mikrozarządzaniu jednostkami. Rzucanie granatami i inne akcje w trakcie starć zawsze były, mimo wszechobecnego chaosu, czytelne, taktyka „na zergi" nie sprawdzała się kompletnie, osłony miały znacznie więcej sensu niż w poprzedniej grze. Oczywiście dochodzi do tego sentyment, bo nie ograłam tych tytułów chronologicznie. Zaczęłam od lądowania na „Omaha" i innych misji kampanii Company of Heroes, po czym zostałam z produkcją na lata dzięki multiplayerowi – towarzyskim meczom 2 na 2 z kumplami oraz diablo stresującym, ale bardzo satysfakcjonującym pojedynkom na ciasnych mapach. Kiedy później przesiadłam się na pierwsze Dawn of War, miałam wrażenie, że zrobiłam krok do tyłu, i w efekcie szybko się warhammerowym RTS-em znudziłam, do tego stopnia, że po kolejne części nigdy nie sięgnęłam.

Mam mnóstwo pięknych wspomnień związanych z Company of Heroes. Szepczących spadochroniarzy (moja absolutnie ulubiona dywizja amerykańskiego wojska!) szukających się pod osłoną nocy, saperów z miotaczami ognia, poważnych kłótni o to, że artyleria w bazę jest tylko dla noobów i że to niedżentelmeńskie. Spuszczanie dział przeciwpancernych na tyły przeciwnika za wrogimi czołgami i strzelanie im w tyłki, duety snajperskie, przypadkowego i niedoświadczonego człowieka, który w meczu 2 na 2 powiedział mi, że „jeśli to wygramy, wyślę ci swoje nagie zdjęcia" (jego słowa okazały się równie gołe co obiecane fotki). Spędziłam w Company of Heroes dziesiątki godzin – ile dokładnie, nie wiem, nie interesowała mnie jeszcze wtedy dystrybucja cyfrowa – i **przez długi czas myślałam, że to RTS doskonały**. „Dwójka" pokazała, że były w niej rzeczy, które dało się poprawić, a dodatek do CoH2, Ofensywa w Ardenach, udowodnił, że nie wszystko jeszcze zostało w serii powiedziane. Nie zmienia to jednak faktu, że jeśli Relic padnie, to właśnie pierwszą, a nie drugą odsłonę będę wspominać z łezką w oku. ***[9kier]***

# COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE

Nic w grach nie satysfakcjonuje mnie bardziej niż udana seria headshotów z AWP.

**Na** początku stulecia Counter-Strike 1.6 był w Polsce nieomal sportem narodowym. Terroryści i antyterroryści opanowali moje lekcje informatyki, a ja z kolegami traciliśmy zdrowie podczas całonocnych LAN-party. I za sprawą Złotej Piątki odkryłem, jak wielkie emocje drzemią esporcie. Żaden z jego następców (Condition Zero ani Source) nie był w stanie zastąpić w moim sercu miejsca pierwowzoru – na Global Offensive czekałem więc z niecierpliwością, ale i niepokojem.

Premiera była odrobinę rozczarowująca: irytowałem się z powodu nowinek (chociażby innej fizyki granatów), uparcie twierdząc, że 1.6 było idealne i nie wymagało żadnych poprawek. Czas jednak mijał, a ja z miesiąca na miesiąca coraz więcej grałem w GO, zapominając powoli o poprzedniczce. **Valve udało się zachować ducha stareńkiego CS-a, a wprowadzane zmiany były, co przyznałem po czasie z bólem, po prostu niezbędne.**

Chociaż współcześnie gra ma multum trybów (w tym przyzwoite battle royale), najważniejszym pozostaje podkładanie bomby. Zasady są proste: jedni chcą coś wysadzić, drudzy im w tym przeszkodzić. Jeżeli uważasz, że samo celne strzelanie wystarczy, aby zapewnić sobie zwycięstwo, cóż... Powiedzmy, że wolałbym nie mieć cię w swojej drużynie.

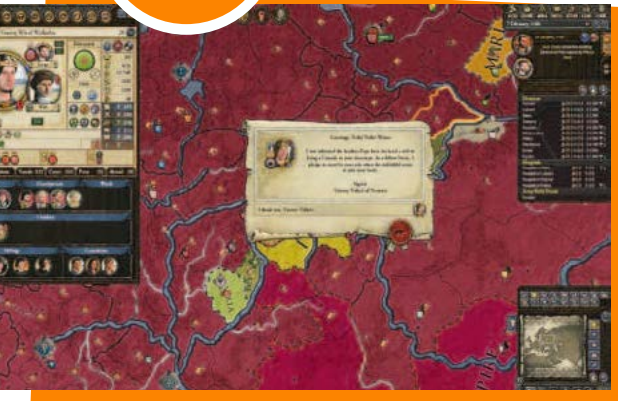
Równie istotną kwestią są bowiem komunikacja, umiejętność blefu i skuteczne zarządzanie budżetem. Uwierz, po kilkuset godzinach w grze nie tylko będziesz wiedział, kiedy możesz pozwolić sobie na zakup pełnego zestawu granatów czy karabinu, ale będziesz do tego w stanie przewidzieć z prawie 100-procentową skutecznością, na co w danej chwili wydali pieniądze przeciwnicy, a także gdzie w związku z tym się ich spodziewać na mapie. A że przy tym jesteś świadomy, że wróg również to wie i postara się (lub nie) cię czymś zaskoczyć...

Tak, CS to nieustające psychiczne zapasy, w których zwycięża ten, kto umie lepiej liczyć. Nie zliczę, ile to razy dostałem serię w plecy, gdy zamiast cierpliwie czekać na terrorystów, zacząłem sam ich szukać, krążąc po mapie. Najcudowniejsze jest to, że wciąż podczas zabawy można natknąć się na graczy o głosach niemuśniętych mutacją wyzywających nasze mamy od najgorszych. I jakby nam z tego powodu nie było przykro, warto pocieszyć się jedną myślą**: Counter-Strike ma już ponad 20 lat, a średnia wieku jego graczy wcale nie rośnie.** Mówcie, co chcecie: świadczy to o ponadczasowości CS-a. ***[Witold]***

- **PREMIERA:** 2012
- **GATUNEK:** STRATEGIA, SYMULATOR, RPG... WSZYSTKO
- **PLATFORMA:** PC

DZIKA KARTA
DAEL

# CRUSADER KINGS II



Są takie dni, gdy człowiek ma dosyć.

**Żona** zdradza cię z kanclerzem. Córka uczestniczy w sabatach i orgiach. Następca tronu nie dość, że brzydki i głupi, to jeszcze od lat szykuje zamach na swojego ojca. Kościół nie pomoże, bo najważniejszy biskup romansuje z głównym wrogiem korony. W takich chwilach człowiek ma ochotę rzucić to wszystko i wyjechać w Bieszczady. Oczywiście w towarzystwie dużej kompanii najemników, w ramach podboju księstwa halicko-wołyńskiego, w oparciu o roszczenie wygnanej rusińskiej księżniczki, z którą hajtnął się jakiś przodek trzy pokolenia temu. Triumf daje sposobność do rozdania ziem, co kupuje wsparcie możnych wasali, pozwalając utopić żonę, wysłać córkę do klasztoru oraz wyłupić oczy wiarołomnemu synowi. Za parę lat, ci sami wasale, wzmocniwszy się o nowe ziemie staną się bardzo pryncypialni i zaczną krzyczeć „precz z tyranem!". Ale może do tego czasu zaraza ich wszystkich wybije? Crusader Kings II powinno reklamować się tak jak te podejrzane usługi, które migają czasem na adsense'owych bannerach: **„Inne strategie jej nienawidzą. CKII znalazła jeden prosty sposób, by stworzyć angażującą rozgrywkę."** Bo w gruncie rzeczy byłaby to prawda. Za sukcesem CKII stoi pomysł równie prosty, co genialny. Podmiotem działań gracza nie jest państwo, ale dynastia. A ziemie jakimi włada monarcha są tylko narzędziem do realizacji długofalowych celów. Przesuwanie armii i budowanie zamków mają znaczenie drugorzędne wobec zawierania małżeństw, zmiany prawa czy organizowania średniowiecznych bibek. Surowcem nie jest drewno czy kamień, ale zaufanie, prestiż, dobre geny, roszczenia do ziem oraz zdolno ść wspierania innych postaci w realizacji ich pokrętnych planów.

CKII jest więc w równej mierze wielką strategią, co symulacją oddającą złożone relacje pomiędzy dziesiątkami tysięcy postaci oraz odsłaniającą kulisy średniowiecznej polityki. No i jest też grą RPG – nie poprzez fasadę współczynników determinujących możliwości danej postaci, ale w tym najbardziej fundamentalnym znaczeniu. **To tytuł, który naprawdę pozwala odgrywać rolę średniowiecznego władcy** (i nie tylko władcy – toż można zostać patrycjuszem, szlachcicem, kapłanem, stepowym watażką itd.). Nie jest to gra łatwa. Ale życie monarchów nie było wcale takie klawe. A gdy zabawa dostarcza wyzwań, to satysfakcja z noży wbijanych w plecy wrogom jest podwójna. ***[DaeL]***

- **PREMIERA:** 2007
- **GATUNEK:** FPS
- PLATFORMA: PC, PS3, X360

# CRYSIS

Na crysisową imprezę spóźniłem się kilka lat. Gdy gra pojawiła się na rynku, mój stary pecet z 512 MB RAM-u mógł tylko pomarzyć, by odpalić choćby menu.

**Grę** przeszedłem po mniej więcej dekadzie i, cholera, wciąż robiła wrażenie. A po zainstalowaniu modów wyglądała lepiej niż sporo nowych gier. Nie może to jednak dziwić, zważywszy że mówimy o produkcji, której silnik w dniu debiutu przewyższał możliwości dostępnego sprzętu komputerowego i twórcy umieścili w nim linijkę kodu sprawiającą, że grafika poprawiała się wraz rozwojem podzespołów**. Pełnię graficznych możliwości Crysisa mogliśmy więc zobaczyć dopiero dwa lata po premierze.**

Pod względem gameplayu również dostaliśmy grę nietypową. Kto to widział – FPS-a z kampanią dla jednego gracza o długości dwudziestu godzin?! Do tego nie sterowaliśmy zwykłym wojakiem, ale superżołnierzem zamkniętym w skafandrze dającym graczowi nadludzką wytrzymałość, szybkość, siłę, a także niewidzialność. Stąd też w pierwszych etapach czułem się niczym drapieżnik polujący na zwierzynę... tylko po to, by później role się odmieniły. Wszak w pewnym momencie scenarzyści zrobili twist w postaci potężnych kosmitów i wówczas pełna siła ognia stawała się nieodzowna. Tym, co odróżniało jednak Crysisa od typowych strzelanek, było także to, że wiele etapów można było przejść skradając się – taktyka zalecana zresztą przy wyższych poziomach trudności.

Potem stajemy się jedynie aktorem we wspaniałym przedstawieniu – gdy na wyspę dociera amerykańska armia, rzucająca do walki z obcą cywilizacją wszystko, co ma pod ręką. A wówczas, gdy całość rozpada się na naszych oczach, tym bardziej doceniamy genialną grafikę, z której koniec końców Crysis został zapamiętany najlepiej. ***[Ninho]***

PREMIERA: 2006
GATUNEK: RPG, AKCJA
PLATFORMA: PC

DZIKA KARTA
BASTIAN

# DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC

Nie dość, że Dark Messiah jako pierwszy pożenił tak dobrze RPG-a z rasową grą akcji z perspektywy pierwszej osoby, to jeszcze był pierwszą grą FPP w uniwersum Magii i Miecza.

**O tym,** jak świetnie zaprojektowany jest Dark Messiah niech choćby świadczy fakt, **że odpaliwszy grę Arkane niecały rok temu bawiłem się równie dobrze, jak prawie 15 lat wstecz**. Możliwość dziabnięcia niemilca sztyletem, poprawienia kulą ognia, a ostatecznie sprzedanie mu kopniaka nadziewającego go wprost na kolce wciąż daje ogrom satysfakcji. Wszystkiemu towarzyszą zresztą miodne, plastyczne animacje – bohater wywija orężem młynki, z gracją unika ciosów, a magia i broń miotająca to tutaj niesamowicie efektowny ekwiwalent broni palnej. Całości dopełniał naprawdę uczciwy system progresu.

Jako Sareth, młody adept mistrza Phenringa, zostajesz wysłany w wyprawę po tajemniczy kryształ. Zdobywszy go udajesz się do maga Menelaga (imię tegoż do tej pory niezmiernie mnie bawi), by ów klejnot mu wręczyć. Poznajemy wtedy osobliwy byt, drapieżną, rozpychającą się łokciami w naszym umyśle Xanę, która to wchłonąwszy się w Saretha towarzyszy mu tym samym przez zdecydowaną część podróży, dowcipnie, kąśliwie i inteligentnie komentując wszelkie poczynania. Bohater często prowadzi z Xaną interesujące rozmowy, a nastoletni ja absolutnie zafascynował się takim rozwiązaniem fabularnym. Do tego stopnia, że gdy przyszło wybierać drogę, którą powinien podążyć bohater dalej, nie wiedziałem już kogo słuchać – siebie, czy magicznie nęcących podszeptów Xany. To też pierwsza gra, której wszystkie zakończenia (a jest ich cztery) w pełni mnie nie zadowoliły. Z perspektywy czasu stwierdzam, że **fabuła Dark Messiah to trochę taka metafora moich pewnych wyborów życiowych** – o niewielu grach mogę powiedzieć równie mocne słowa.

Z pionierami jest taki problem, że zawsze mają pod górkę. Mimo miodnego gameplayu, świetnego multi i zgrabnej historii, Mesjasz nie sprzedał się za dobrze. Tacy marzyciele jak ja dalej jednak wierzą, że druga część się wydarzy. ***[Bastian]***

- **PREMIERA:** 2011
- **GATUNEK:** RPG AKCJA
- **PLATFORMA:** NS, PC, PS3, PS4, X360 XBO

# DARK SOULS

Szokujące, jaki sukces odniosła gra, obiecująca śmierć każdemu, kto po nią sięgnie.

**Wbrew** temu, co wszyscy powtarzają od lat, istotą Soulsów nie jest to, że są trudne. Oczywiście, nazwanie ich łatwymi byłoby wstrętnym kłamstwem, ale redukowanie sukcesu serii do wysokiego poziomu wyzwania to po prostu głębokie niezrozumienie idei tych gier. Bo jest on tylko drogą do celu.

Pierwsze Dark Souls jest tego idealnym przykładem. Już po kilkuminutowym quasi-tutorialu zrzuca nam na głowę bossa. Część graczy już w tym momencie dociera do ściany – pasek życia złola jest niemiłosiernie długi, on sam zabija kilkoma celnymi ciosami, a blokowanie zdaje się diabelnie nieefektywne. Giniesz więc, przechodzisz drogę do niego raz jeszcze, próbujesz innej taktyki. I znowu. I znowu. W końcu uczysz się, kiedy należy atakować, a kiedy unikać ciosów.. A gdy przychodzi upragnione zwycięstwo, czujesz, że naprawdę na nie zasłużyłeś.

Taki moment czeka w Soulsach właściwie na każdego. Znajdziesz z pewnością w końcu swojego bossa, na którym zatrzymasz się nie na godzinę czy dwie, a na nawet parę dni. Otrzesz się o rozpacz, w końcu jednak coś zaskoczy w twojej głowie – i już. Być może nie sam, może z pomocą przyzwanych nieznajomych. Ba, może nawet sam zostaniesz w danym miejscu na dłużej po to, by pomagać innym śmiałkom. Gdy zaś w końcu wyruszysz w dalszą drogę, po czasie natrafisz na kolejną ścianę nie do przebycia. I raz jeszcze zwątpisz. **Historii o gasnącym płomieniu i umierającym świecie, w którym tak wielu porzuciło nadzieję i po prostu się poddało, nie sposób bowiem opowiedzieć inaczej, niż doprowadzając do podobnego stanu gracza.**

W Dark Souls haczykiem jest to, że tak naprawdę większą część gry jesteś w stanie przejść, nie umierając – tylko o tym nie wiesz. Gdy po raz przemierzałem ten cudowny, smutny świat – ach, Anor Londo! – i próbowałem zrozumieć, co tu się tak naprawdę wydarzyło, non stop drżałem o własne życie. Dzięki temu mogłem docenić chociażby jeden z najlepszych projektów mapy w historii, gdy nagle odkrywałem skrót do odległego bezpiecznego, pozwalającego na odpoczynek ogniska. Podczas walki ze skupieniem obserwowałem ruchy wroga, walcząc z impulsywnością i starając się zachować pełny spokój. Doskonale wiedząc, co czują, pomagałem innym graczom. Więc tak, Soulsy wciąż byłyby dobrymi grami, gdyby nie stawiały przed nami wyzwania. Ale być może nie byłoby ich wtedy w tej książeczce. ***[Witold]***

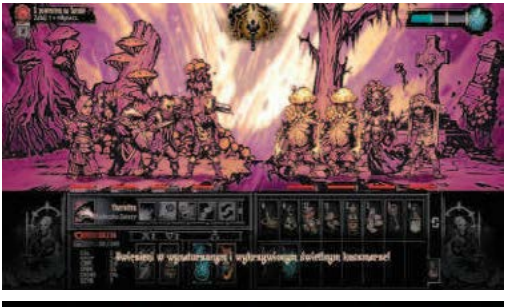
- **PREMIERA:** 2016
- **GATUNEK:** TAKTYCZNA/RPG
- **PLATFORMA:** NS, PC, PS4, XBO

# DARKEST DUNGEON

**Ograłam w życiu dziesiątki gier taktycznych. Produkcja Red Hook to jedyna, przy której podczas tury wrogów zdarzało mi się zamykać oczy.**

**Darkest** Dungeon jest jak epidemia, która wybucha co kilka lub kilkanaście miesięcy. Odpalam grę, po czym infekcja przechodzi na enkiego, który także wraca do produkcji, a następnie na moich widzów. Trudno nie ulec mrocznej atmosferze starej rodzinnej posiadłości, posępnemu urokowi narratora przemawiającego zmęczonym głosem Wayne'a June'a, tajemnicom proceduralnie generowanych korytarzy pełnych najrozmaitszego plugastwa, wreszcie – satysfakcji płynącej z pokonywania coraz dziwaczniejszych stworów i odkrywania kolejnych fabularnych sekretów. Darkest Dungeon oferuje wyborne **turowe starcia, których innowacyjna i diabelsko angażująca mechanika odcisnęła w branży ślad tak trwały, że pojawili się naśladowcy** – jak Iratus: Lord of the Dead czy Warsaw. To, co dzieje się pomiędzy potyczkami z zamieszkującymi lochy stworzeniami – nieustanna podróż w prawo i eksploracja korytarzy, a przede wszystkim zarządzanie gotowymi zejść do podziemi ochotnikami oraz samą osadą – jest równie wciągające, przez co nieraz przygotowania trwają dłużej niż sama wyprawa.

**Suchy tekst, choćby nie wiem jak plastyczny, nie jest w stanie oddać ani poziomu grywalności, ani niesamowitej atmosfery, ani stylowej oprawy Darkest Dungeon.** To wyjątkowa produkcja, przy której – licząc z DLC, zwłaszcza z superklimatycznym wampirzym The Crimson Court – spędziłam już 150 godzin, a jestem pewna, że na tym się nie skończy. To zresztą ostatni dzwonek, by ograć produkcję przed premierą sequela – wprawdzie nie ma on jeszcze daty, ale randka z „jedynką", nawet na najniższym, wymagającym mniejszej ilości grindu poziomie trudności, trochę trwa, więc nie warto zostawiać jej na ostatnią chwilę. Jeżeli ciągnie cię do wymagającej, mistrzowsko zrealizowanej turowej walki, a nie miałeś jeszcze styczności z dziełem Red Hook, najwyższa pora się z nim zapoznać – i szczerze zazdroszczę ci tej fascynującej przygody. ***[9kier]***



- **PREMIERA:** 2010
- **GATUNEK:** ACTION ADVENTURE
- **PLATFORMA:** PC, PS3, XONE

# DARKSIDERS

Postmoderniści twierdzą, że można tworzyć nowe rzeczy, odwołując się do starych, sprawdzonych wzorców. Autorzy Darksiders w praktyce wykazali, że takie podejście może przynieść nadspodziewanie dobre skutki.

**Świętujące** w tym roku 10 urodziny Darksiders było w momencie swojego debiutu sporą niespodzianką. Niewielu studiom udaje się zaliczyć aż tak świetny debiut jak ekipie Vigil Games z Austin. Kluczem do ich sukcesu nie było wymyślanie koła na nowo, ale **umiejętne naśladowanie najlepszych i zdolność ubrania wszystkiego w eleganckie szaty**.

Ekipa wpadła na pomysł, by **połączyć slashera w stylu DMC czy God of War z action RPG w stylu Zeldy**. Walki oraz zwiedzanie świata miały stać się dwoma, równorzędnymi atrakcjami dzięki rozbudowanym lokacjom oraz zyskiwanym stopniowo gadżetom. Osadzenie całości w realiach historii o czterech jeźdźcach apokalipsy pozwoliło natomiast developerom trafić w gust masowego odbiorcy.

Wspaniałe są też widoczne w oprawie komiksowe inspiracje. Swój unikalny styl seria zawdzięcza zresztą kierującemu zespołem Joe Madureirze, który przed zaangażowaniem się w gamedev tworzył dla marvela komiksy z serii „X-Men". Vigil nie trzymało się przy tym oryginalnej opowieści zbyt ściśle, odważnie wprowadzając zmiany takie jak uczynienie archanioła Uriela kobietą. Do tego historia opowiada nie tyle o samej apokalipsie, co o prowadzonych przez Wojnę (jednego z jeźdźców) poszukiwaniach mających na celu ustalenie, kto zawinił zbyt szybkiej zagładzie ludzkości.

Już w momencie premiery oryginału plany developerów były dużo ambitniejsze i zakładały stworzenie osobnej gry o każdym jeźdźcu. Ostatecznie cykl oberwał niestety rykoszetem z powodu upadku wydawcy, a przekazana ekipie Gunfire Games seria zaliczyła w trzeciej odsłonie spory regres. Dla mnie to jednak tylko kolejna zachęta, by znów wrócić do losów Wojny, który działając wbrew swojej naturze, próbuje uprzątnąć powstały chaos. ***[Otton]***

**PREMIERA:** 2008
**GATUNEK:** SURVIVAL HORROR / THIRD-PERSON SHOOTER
**PLATFORMA:** PC, PS3, X360

# DEAD SPACE

Gra, która oduczyła mnie jazdy windą.

**Gdyby** nie Resident Evil 4, Dead Space byłby trzecią częścią System Shocka. To właśnie sukces RE4 sprawił, że Visceral Games porzuciło pomysł stworzenia kolejnego erpega o nazbyt ambitnej sztucznej inteligencji.. Na temat tego, czy postąpili słusznie, do dziś toczą się spory. Ale co do jednego wątpliwości być nie może. **Dead Space autentycznie przeraża.**

Błogości podczas rozgrywki doświadczyłem tylko raz, w trakcie cudownej, niemal filmowej sceny, w której USG Kellion zbliża się do potężnego planetołamacza – Ishimury. Nawet 12 lat po premierze gry, ujęcia te mają w sobie coś onieśmielającego. I to był ostatni moment spokoju. Potem Kellion zacumował, do gry wkroczyły nekromorfy – potwornie zmutowane i ożywione trupy załogi Ishimury, rodem z koszmarów Carpentera i Cronenberga – a moja akcja serca nie uspokoiła się do momentu wyłączenia komputera.

Chyba najbardziej fascynujące w Dead Space jest to, że do osiągnięcia swego celu – zmrożenia krwi w żyłach – gra używa stosunkowo prostych środków. Odsłaniana powoli warstwa fabularna nie jest szczególnie oryginalna, ale troska o ukochaną głównego bohatera oraz historia unitologów wystarczają, by stworzyć poczucie niepokoju. Wyskakujące znienacka potwory skutecznie burzą nadzieje na to, że podróżowanie pomiędzy punktami na mapie może być spokojne. Wygląd nekromorfów – nawet już zatłuczonych – kojarząc się z insektami i pająkami, budzi podświadome lęki. Ograniczone zasoby sprawiają, że tak naprawdę nigdy nie można sobie pofolgować. Najbardziej potworne jest jednak to, że gra wymaga w trakcie walki zachowania zimnej krwi i celowania w kończyny nekromorfów. Łatwiej powiedzieć, niż zrobić.

A jednak, choć zwiedzanie na przemian monumentalnych, to znów klaustrofobicznych pomieszczeń Ishimury nie pozostawia miłych wspomnień, istnieje powód dla którego wciąż wracam do dwunastoletniej gry. Nie doznałem w życiu wielu rzeczy równie wyzwalających, jak rozdeptanie nekromorfa, który dziesięć sekund wcześniej o mało nie przyprawił mnie o zawał. ***[DaeL]***

# DEATH STRANDING

Najlepszy dowód na to, że w naszej branży są ludzie niezastąpieni.

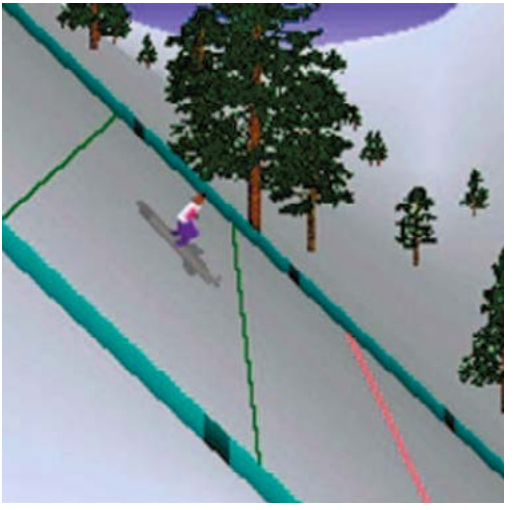
**Pierwsza** gra Hideo Kojimy od czasu odejścia z Konami była wielką niewiadomą. Raz: zastanawialiśmy się, czy legendarny twórca z niemniej legendarnym ego będzie potrafił zachować umiar bez wiszącego nad głową bata. Dwa: aż do ostatnich tygodni przed premierą nie mieliśmy właściwie pojęcia, czym ta produkcja będzie. Zresztą nawet teraz wiele osób wciąż nie umie tego powiedzieć.

**Death Stranding kocham właśnie za to, że trudno zamknąć ją w znanych schematach**. Można je nazwać połączeniem ostatniego MGS-a oraz Euro Truck Simulator... Co nie powie to odbiorcy właściwie nic. Sam nie byłem pewny, czego się spodziewać – gdy jednak zarzuciłem ładunek na plecy i ruszyłem w dół zbocza, za tło mając cudowną muzykę Low Roar i krajobraz rodem z Islandii, zakochałem się. I przez kolejne 60 godzin moja miłość tylko się pogłębiała. Nawet teraz z trudem opieram się chęci odpalenia gry pod pretekstem zrobienia screena czy dwóch...

Postapokaliptyczny świat tytułu jest bowiem hipnotyzujący – przepiękny, zachwycający rozmachem i melancholijny. Akcja toczy się nieśpiesznie, a o fabule (rozczarowującej, chociaż jeżeli kochacie kojimizmy tak jak ja, będziecie momentami wniebowzięci) nieraz zapominałem, zajmując się po prostu dostarczaniem kolejnych przesyłek. Każdą taką przeprawę drobiazgowo planowałem: dobierałem potrzebny sprzęt, zaznaczałem przystanki, a w późniejszym etapie rozgrywki zamyślałem się także, jak najefektywniej rozstawić tyrolki, aby połączyć ze sobą dwa krańce mapy.

Nie znaczy to jednak, że rozgrywka nie jest tu emocjonująca. Pierwsze przejście przez las Wynurzonych zestresowało mnie bardziej niż całe Resident Evil 2, a aż do połowy gry krople deszczu (zwiastujące ich przybycie) sprawiały, że jedyne o czym marzyłem, to znaleźć schronienie i bezpiecznie przeczekać niepogodę. Z pomocą przychodzą pozostali gracze – co prawda grając, nie spotkasz na swojej drodze nikogo, jednak nierzadko ustawiona przez nieznajomego drabina uratuje ci życie. Dostrzeżesz wtedy, że ktoś mierzył się z tymi samym problemami – a może nawet wyprawił się w środek śnieżycy tylko po to, by w skrytce zostawić innym ogrzewacz**. Death Stranding pozwala poczuć więź z innymi przedstawicielami rodzaju ludzkiego** – a to jest osiągnięcie godne growego Nobla**.** ***[Witold]***

- **PREMIERA:** 2001
- **GATUNEK:** SPORTOWE
- **PLATFORMA:** PC



# DELUXE SKI JUMP 2

DSJ 2 zrobiło w Polsce karierę, dzięki rodzącej się małyszomanii.

**Skoki** narciarskie na lata stały się narodowym dobrem – nieustannie pielęgnowanym dzięki olimpijskim wyczynom Stocha czy ostatniemu tryumfowi w turnieju czterech skoczni Dawida Kubackiego. Dla mnie DSJ 2 ma jednak dużo głębsze znaczenie niż dodatek do tego worka medali. Gdy wyszedł w 2001 roku, wieczorami po konkursach w telewizji wołałem tatę do komputera i cisnęliśmy w DSJ 2. To była jedyna gra poza Pasjansem Pająkiem, do jakiej dał się przekonać. Wszystkie skocznie, maksymalna liczba graczy, ustawiczne obijanie się o próg i loty po 0 metrów.

Radości nie było końca, mimo że **w zasadzie chodziło tylko o to, żeby podczas skoku w dwóch momentach nacisnąć odpowiedni przycisk i poruszać myszką**.. Na parę chwil tata nie musiał martwić się projektami i pracą. I tak mijały kolejne sezony, doczekaliśmy się w końcu wspólnie olimpijskiego tryumfu Kamila Stocha, a my ciągle siadaliśmy do jakże już archaicznego (wizualnie, bo **pod względem grywalności gra się w ogóle nie starzeje**!) „symulatora".

W 2015 roku, na początku lutego, już szykowaliśmy się na wspólne oglądanie mistrzostw świata w Falun, choć tata w rutynowej sprawie trafił wtedy do szpitala. Prosta sprawa, woreczek żółciowy – tydzień czasu i po problemie. A później, w dniu konkursu na dużej skoczni, kiedy byłem w drodze na zajęcia, zadzwonił telefon, po którym słaba forma naszych skoczków w tamtym sezonie przestała już być zmartwieniem...

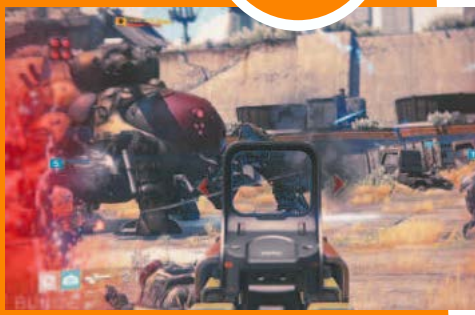
Choć skoki narciarskie dawno zmęczyły mnie absurdalnymi zmianami w przepisach i oglądam je już tylko z (do)skoku, wciąż wracam czasami (acz już sam) na cyfrowe skocznie DSJ 2. Do czasów kiedy wszystko było takie proste i przyjemne. Kiedy nie liczył się wiatr i belka startowa. Kiedy przez dwie godziny przed komputerem cały świat nie miał znaczenia. ***[Otton]***

- **PREMIERA:** 2014
- **GATUNEK:** FPS, MMO
- **PLATFORMA:** PS3, PS4, XBO, X360

# DESTINY

DZIKA KARTA
YASIU

Moja przygoda z Destiny wcale nie zaczęła się od klasycznego „odpaliłem grę i ocknąłem się dopiero po kilkunastu godzinach". Przeciwnie. Zagrałem chwilę w betę – nie podeszła mi.



**Od premiery** trochę czasu minęło, a ja przy jakiejś promocji kupiłem płytę z jedynką. Stworzyłem postać – Tytana – zagrałem kampanię i wszystkie zadania, które mi się wyświetlały. Po czym odpaliłem inną grę – przecież tę już skończyłem. Jakiś czas później nie miałem w co grać, więc kupiłem pierwsze DLC – Dark Below – i rozegrałem kampanię w jeden wieczór. Chciałem więcej – bo fajnie się strzelało – więc kupiłem drugie DLC. Skończyłem i... pograłem trochę dalej, bo fajnie mi się strzelało. Nie wiedziałem w zasadzie po co gram ale grałem, bo sprawiało mi to przyjemność.

A potem przyszedł Taken King. Znów zagrałem kampanię. Nie rozumiałem, dlaczego społeczność wścieka się na Bungie, że Taken (Pochwyceni w naprawdę udanej polskiej wersji dwójki) to zmodyfikowana kopia czegoś, co już było. Że mało nowych terenów, że recycling jest okropny. Takich, że...", których nie rozumiałem było znacznie więcej, ale wtedy już wiedziałem, że Bungie to mistrzowie sztuki walki bez walki, mistrzowie recyklingu, wykorzystywania tego co już jest i co jest dobre, żeby gracz mógł dalej się bawić w znanym sobie otoczeniu.

A potem nadszedł Rise of Iron a ja **odkryłem, że Destiny to gra o pętlach**. Wyjście drugiej części – w tej chwili podstawowa wersja jest dostępna jako f2p wszędzie poza Switchem – sprawiło, że do reszty zakochałem się w tych przenikających się pętlach, stworzonych i ciągle dostrajanych przez Bungie. O pętlach rzeczy do zrobienia, które im lepiej znasz grę, tym lepiej jesteś sobie w stanie poukładać. **Teraz po siedmiuset godzinach w obu częściach potrafię czerpać radochę z grania w Destiny, kiedykolwiek je odpalę.** Dzięki Bungie, dzięki społeczności – którą ta gra ma wspaniałą – i dzięki temu, że fajnie się strzela. W żadnej innej grze nie spędziłem tyle czasu co w Destiny. **Dla mnie to w zasadzie gra ostatniego czterdziestolecia** w grach wideo. Polecam. ***[Yasiu]***

- **PREMIERA:** 2001
- **GATUNEK:** SLASHER
- **PLATFORMA:** PS2

# DEVIL MAY CRY

**Jedna z tych gier, które powstają z przypadku i stają się początkiem pięknej historii. Ciekawe, co by się stało, gdyby Devil May Cry ostatecznie zostało kolejną grą z serii Resident Evil...**

**Na** szczęście bardzo szybko zdano sobie sprawę, że założenia stojące u podstaw rozgrywki zbytnio różnią się od tego, co znaliśmy z Rezydencji Zła. I bardzo dobrze, bo dzięki temu w 2001 roku dostaliśmy charyzmatycznego łowcę demonów, Dantego, który szlachtował pomioty piekielne z nieznaną do tej pory gracją. Nie oznacza to oczywiście, że gra nie miała nic wspólnego z RE. Zapożyczyła stamtąd bowiem sztywne rzuty kamery, które w dynamicznym slasherze zdawały egzamin nieco gorzej niż w mniej napakowanych akcją Residentach.

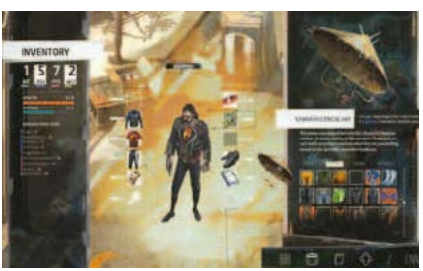
Czasem utrudniało to zdobywanie najwyższych ocen, na szczęście Dante został wyposażony również w broń palną (w tym kultowe pistolety Ebony & Ivory), w której zastosowano automatyczne celowanie, ratujące nas w podbramkowych sytuacjach. Inna sprawa, że prawdziwy łowca demonów podbramkowe sytuacje zjada na śniadanie i wykręca dzięki nim jeszcze lepsze wyniki punktowe.

Powyższe to kolejna cegiełka do legendy DMC – na końcu wszystkich etapów dostawaliśmy oceny za styl, w jakim je ukończyliśmy. Stąd też gry z serii wręcz stworzone były pod wielokrotne przechodzenie i bicie rekordów. **To uzależnia – po pierwszym Smokin Sexy Style nic już nie było takie same.** Zostaliście ostrzeżeni. ***[Ninho]***

- **PREMIERA:** 2019
- **GATUNEK:** RPG, PRZYGODOWA
- **PLATFORMA:** PC

# DISCO ELYSIUM

Życie to erpeg.




**Czasem** po przebudzeniu człowiek czuje się tak, jak Slavoj Žižek wygląda. Kac, amnezja, niezbyt ładnie pachnące gacie i krawat zawieszony na wentylatorze. To żadna klisza, każdy detektyw miewa takie chwile. Ale rzeczywistość na nikogo nie czeka. Trzeba rozwiązać zagadkę morderstwa i objaśnić sobie samemu świat. Dobrze, że pomogą w tym monologi wewnętrzne z nabywanymi umiejętnościami. Czasem coś podpowie wiedza encyklopedyczna, innym razem retoryka pozwoli wyczuć fałsz. A jak się człowiek w questach dobrze sprawi, to nawet zbierze niezły loot, w postaci koncepcji do przemyślenia i zinternalizowania.

Trudno powiedzieć o Disco Elysium, że to powiew świeżości. Stosowniejsze byłoby nazwanie gry rezultatem długiej fermentacji pomysłów, które gdzieś się pojedynczo przez erpegi przewijały, ale których nikt – może poza twórcami Planescape: Torment – nie chciał postawić na pierwszym planie. **Disco Elysium to gra na wskroś literacka, napisana w sposób odważny, ujmująca swym ironicznym humorem, a przede wszystkim błyskotliwie sprowadzająca życie do mechanizmów RPG.** Tak błyskotliwie, że zaskakuje do samego końca.

No i jest to w końcu gra polityczna, i w swej polityczności ideowa i lewicująca. Przenosi gracza w świat z koszmarów prenumeratora Krytyki Politycznej, w którym neoliberalizm się sypie, a nic innego (łącznie z komunistyczną rewolucją) nie wychodzi. Ale nawet gdy komuś z takim widzeniem świata nie po drodze, to i tak nie trzeba się zasłaniać trzymanym pod łóżkiem egzemplarzem „Tyranii status quo". Lewicowość twórców gry jest akurat tego sortu, co to się tak rozkochuje w dekonstrukcji i sceptycyzmie, że i do samej siebie podchodzi z dystansem. Można zagrać, nie tocząc na każdym kroku ideowego boju. **Disco Elysium nie pachnie propagandą, ale wódą, myśleniem i dobrą zabawą.** A każdy, bez względu na wyznawane czy znienawidzone idee, będzie po kilkudziesięciu godzinach marzyć, by dzieło ZA/UM stworzyło w grach wideo nowy paradygmat. ***[DaeL]***

- **PREMIERA:** 2016
- **GATUNEK:** FPS
- **PLATFORMA:** PC, PS4, XBO

# DOOM (2016)

Powiadają, że do tej samej rzeki nie można wejść dwa razy. Doom pokazał, że to prawda. Z innego jednak powodu, niż można przypuszczać. To, co brałem za rzekę, w ostatecznym rozrachunku okazało się pieprzoną powodzią. Demonów.

**No, dużo** ich tu było. Chyba więcej niż w klasycznych odsłonach. A wszystkie te poczwary wystrzelałem, i to nawet nie wiem kiedy. Nowe wcielenie Dooma **jest przykładem gry, która wróciła z przytupem i święci triumfy godne wielkich poprzedników. Niby znów to samo – ale za to jak przyrządzone!**

Pamiętam, że początek nie ujął mnie jakoś tak specjalnie. Chyba nazbyt kojarzył mi się z tym, co widziałem w 2004 roku. „Trójeczka", która wtedy wyszła, była co najwyżej poprawnie zmajstrowanym shooterem – może i technicznie na niezłym poziomie, ale bez ikry i ciężkości. Na szczęście nowa gra szybko się rozkręciła. A ja zacząłem mielić mięso. Tak w ustach, klnąc pod nosem jak szewc, jak przed lufą – grzejąc do piekielnych kohort. Współczesne wcielenie Dooma jest bowiem grą, która **stawia na czystą rozwałkę i prostą, by nie powiedzieć, prymitywną radość z tego płynącą**. Mnie to wystarczyło, by bawić się wprost wyśmienicie. Na miodność gameplayu złożyło się tu trzy elementy: tempo, dysproporcja sił i praca uzbrojenia. Jeśli do tego dorzucić stopień trudności i muzykę, mamy koktajl wręcz wybuchowy.

Formuła jest prosta: bierzemy gracza i wrzucamy go na serię ustawionych jedna po drugiej aren, które wypełniają się stworami z piekła rodem w tempie tak wielkim, że biedak ten nie nadąża ze sprzątaniem. Musi więc uwijać się jak w ukropie – co już samo w sobie jest tu stosunkowo trudne. Nawykli do niespiesznej rozgrywki we współczesnych grach czuli się tu początkowo jak żółwie na autostradzie – siłą Dooma jest jednak to, że bardzo łatwo tu złapać rytm. Giwery pracują jak marzenie, wystukując miarowo kolejne uwertury egzorcyzmów, muzyka zaś – ciężka, zawiesista i zgrzytająca metalem – jest paliwem, które popycha między wrogów**. Gra szybko zamienia się w chory taniec, który wypełnia zmysły gracza do granic ich możliwości.** Po paru godzinach, szczególnie na najwyższych stopniach trudności, ten tytuł po prostu fizycznie męczy. Jest to jednak jeden z tych rodzajów zmęczenia, którego chciałbym przed ekranem doświadczać jak najczęściej. ***[Krigore]***

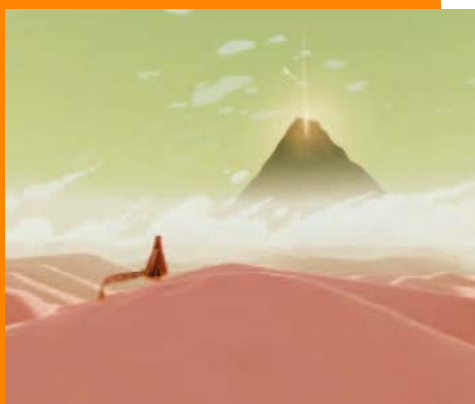
- **PREMIERA:** 2012
- **GATUNEK:** PRZYGODOWA
- **PLATFORMA:** PC, PS3, PS4, PSV, IOS

# PODRÓŻ

DZIKA KARTA
ENKI

Dawno temu znany hit filmowy z Audrey Tautou w roli głównej reklamowano słowami „Amelia odmieni twoje życie". To ciekawa sprawa, bo widzicie...

**...od narodzin** do śmieci człowiek natrafia na zaledwie kilka dzieł, przejawów sztuki, które wpływają wymiernie na jego życie. W moim przypadku „Amelia" faktycznie takim była – po drugim czy trzecim seansie w kinie osiemnastoletni wówczas enki przestał chodzić po mieście z oczami wbitymi w chodnik, tylko zaczął patrzeć śmiało przed i wokół siebie – robi to zresztą do dziś.



Ale była nim również – już długo po okresie mojej największej młodzieńczej podatności na inspiracje – Podróż. Również dlatego, że **różne warstwy tego półtoragodzinnego „doświadczenia" odkrywałem jeszcze kilka lat po jego pierwszym ukończeniu**. A już nawet te zewnętrzne, widoczne na pierwszy rzut pada, są nie byle jakie. Podróż – opowiedziana bez słów historia pielgrzymki niemej istotki ku rysującej się na horyzoncie Górze – jednym rzutem obaliła tonę mitów związanych z tym, co wiąże się z sukcesem w branży. Że opowieść musi być zapisana milionem słów, tysiącem dialogów i setkami audiologów; że multi musi wiązać się albo z heheszkami, albo toksycznością i nie jest w stanie wywołać większych emocji; że gra musi trwać kilkadziesiąt godzin, żeby była w ogóle godna zapamiętania.

Ukończyłem Podróż zaskoczony, dlaczego nagle, na napisach końcowych, ogarnęło mnie wzruszenie, choć przecież nie było w grze niczego, co w tradycyjny sposób katalizowałoby takie uczucia. Więc zacząłem drążyć. Czytać o tym, jak thatgamecompany skonstruowało tę opowieść. Jak sięgnęło do historii literatury i konceptu monomitu Josepha Campbella. Jak Austin Wintory komponował muzykę, za którą został zresztą nominowany do nagrody Grammy. Jak studio stanęło na krawędzi upadku, by rzutem na taśmę stworzyć **jedno z najważniejszych dzieł mojego życia**. To Podróż bowiem ostatecznie tchnęła we mnie inspirację, której poszukiwałem wówczas od ponad dziesięciu już lat – to ona, całkiem bezpośrednio, pchnęła mnie do napisania mojej pierwszej książki. I choć Podróż wcale nie musi cię zachęcić do podobnych wiekopomnych czynów, nagroda jest zbyt słodka, by nawet nie spróbować. ***[enki]***

- **PREMIERA:** 2015
- **GATUNEK:** FPS Z NACISKIEM NA PARKOUR
- **PLATFORMA:** PC, PS4, XBO

# DYING LIGHT

Ech, kolejna gra o zombie – pomyślałem. Ale skusiłem się. Kilka pierwszych misji wystarczyło, żebym w tej wrocławskiej produkcji zwyczajnie utonął.

**Próbowałem** romansować z Dead Island. Tłukłem te wstrętne maszkary, przedzierałem się, machałem kijami i dawałem się kąsać. To jednak nie było to. **Dopiero Dying Light pokazał, jak zrobić grę o zombie, żeby ciężar rozgrywki nie dusił klimatu i swobody**. To był tytuł, który postawił na kontrasty.

Przede wszystkim – mobilność. Nareszcie pojawiła się gra, gdzie pomiędzy nieumarłymi można było śmigać z niesamowitą wprost lekkością. Tego mi brakowało w Dead Island. Chciałem walczyć? No to okładałem kijami, czy czym tam miałem pod ręką, zainfekowanych. Nie chciało mi się lub spieszyłem się? Nie ma problemu – wystarczyło skoczyć na gzyms, podciągnąć się i śmignąć dachem. **Połączenie parkouru z nawalanką zadziałało tu wprost perfekcyjnie**, a przy odrobinie wprawy i po rozwinięciu postaci wachlarz możliwości ruchowych zaczynał płynnie łączyć się z warstwą ofensywną. W pewnym momencie uświadomiłem sobie, że prowadzę postać niemal wszechmocną: zdolną wbiec w tłum nieumarłych, potraktować kilku zmajstrowaną wcześniej bronią białą, odgonić co bardziej nachalnych i śmignąć dalej. Jeśli gracz nie popełniał błędów, to właśnie on, a nie te włóczące się po okolicy truchła, był w tym mieście prawdziwym drapieżnikiem. Oczywiście za dnia.

Nocą sytuacja była zupełnie inna. Wraz z ostatnimi promieniami słońca kończył się letarg najmocniejszych bestii i role się odwracały. Wszystkie zdolności ruchowe, wszystkie sztuczki i wyuczona drogą pomyłek intuicja parkurowca przydawała się tylko do tego, by uciekać. Dzień i noc. Powolność i zwinność. Życie i śmierć. Niemoc i walka. Recykling i crafting. To wszystko sprawiło, że Dying Light przechodził się w zasadzie sam. Nawet nie wiem kiedy na moje konto wpadła platyna. Zdecydowanie jedna z najlepszych gier w jakie grałem w XXI wieku. ***[Krigore]***

# THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND

Ha, tu to dopiero mamy klasyka! Cóż można napisać o grze, o której każdy słyszał, a większość w nią grała?

**Sami** na pewno doskonale pamiętacie swoje niepowtarzalne momenty w tej grze. Czy to chwila, w której obudziliście się na statku więziennym i odpowiadając na kolejne pytania, stopniowo tworzyliście postać? A może pierwsze kroki w Balmorze lub ogromnym, imponującym w tamtych czasach Vivec? O, już wiem! Na bank nie zapomnieliście zaklęcia waszego pierwszego przedmiotu czarem lewitacji. Jakże on ułatwiał życie! Prawie tak mocno jak zdobywane gdzieś na początku buty szybkości. Co prawda w teorii kompletnie oślepiały postać, ale wystarczyło rozjaśnić monitor, by przemierzać skąpane w popiołach, porośnięte dziwacznymi grzybami bezdroża z prędkością rączego rumaka.

Kurde, nostalgia to istne przekleństwo. Stukając w klawiaturę, uśmiecham się nawet na wspomnienie nieustannie blokujących się o drzewa skrzekaczy, choć doskonale wiem, że kiedyś doprowadzały mnie do szału. Ba, były nawet specjalne mody, które usuwały te przeklęte szczury przestworzy i dawały wreszcie chwilę oddechu. **Skoro już o modach mowa, Morrowind był pierwszą grą, w której zacząłem się nimi na poważnie interesować.** Instalacja była dziecinnie prosta, a możliwości ogromne. Jakież wrażenie robiło wtedy na mnie to, że pomocą kilku kliknięć mogę dodać do gry nowe domy (polubiłem zwłaszcza ten wbudowany w skałę w Balmorze), przedmioty czy zadania.

Z Morrowinem wiąże się zresztą też dość prywatna sprawa, która zapewniła grze specjalne miejsce w moim sercu. Jako trzynastoletni dzieciak musiałem przejść poważną operację, po której przez wiele tygodni byłem przykuty do łóżka. Jak zapewne się domyślacie nastrój takiego smarka, zalegającego miesiącami w szpitalu, pozbawionego ruchu i zwijającego się z bólu w rozerżniętych plecach nie mógł być dobry. Wiecie co oprócz wizyt bliskich poprawiało mi humor? Widok ogromnego pudełka z Morrowindem, patrzącego na mnie z szafki. Pograć co prawda nie mogłem, bo w tamtych czasach laptopy (zwłaszcza takie które mogłyby uciągnąć tę grę) były jeszcze rzadkością. Ale sam fakt, że kiedy tylko wyzdrowieję, będę mógł wreszcie dorwać się do wymarzonej gry, o której do tej pory tylko czytałem, wywoływał na mojej gębie szeroki uśmiech. Dziwne, nielogiczne, ale zapewniam, że stu procentach prawdziwe. Zresztą parafrazując klasyka: „Why read, when you can play?" ***[Cursian]***

**PREMIERA:** 2011
**GATUNEK:** RPG
**PLATFORMA:** PC, PS3, X360, PS4, XBO, NS, VR

# THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

Współczuję Bethesdzie, bo jakoś trzeba będzie te szóste Elder Scrollsy ogarnąć, a po Skyrimie oczekiwania odbiorców są po prostu nie do spełnienia.

**Nie** mogę w kółko powtarzać, że „o tym, jak dobry jest Skyrim, świadczy, że grałem w wersję PS3, a i tak byłem zachwycony". To oczywiście prawda, a rozdygotane cienie i klatki liczone na palcach śnią mi się do dzisiaj, ale od tamtego czasu grałem też... chwilka, wezmę wdech. Na PC, Switchu, PlayStation 4 i na PlayStation VR, a w międzyczasie jeszcze półtora raza na PC. A poczekajcie, aż złapię się za te tysiące modów...

Wracając do myśli ze wstępu: nie chodzi mi już nawet o to, że współczesna Bethesda nie daje nam powodów do optymizmu. Nawet gdyby Fallout 4 (Skyrim ze spluwami) i Fallout 76 (Skyrim ze spluwami, bez NPC-ów i resztek godności) zostały odebrane jednogłośnie ultrapozytywnie, i tak bałbym się o The Elder Scrolls VI, bo **Skyrim to naprawdę jedna z najważniejszych gier dekady** i sądzi tak „nieco" więcej osób niż w przypadku niektórych (również tych opisywanych przeze mnie) pozycji w tym Tipsomaniaku. Oj, będzie piekło!

**Bo Skyrimem (jak i wcześniej Morrowindem) Bethesda pokazała, że nawet gra szarobura, popsuta i staro wyglądająca może być wyjątkowym doświadczeniem.** Że określenie „sandbox" nie musi dotyczyć tylko otwartości świata, ale też rzeczy tak elementarnych jak brak klas postaci czy konfigurowalność stylu walki. Że skrzyczenie kogoś w przepaść nigdy się nie zestarzeje.

Ale będę trzymać kciuki za nowe Elder Scrollsy, bo po napisaniu tych kilku słów muszę się bardzo powstrzymywać przed odpaleniem tego po raz setny. To ważna gra, dobra gra. Ale wiecie o tym przecież, bo każdy grał w Skyrima. ***[spikain]***

# ELITE DANGEROUS

**Myślicie, że po sześciu latach od premiery gry nie ma już czego w Elite Dangerous szukać? Cóż, nieprawda. Do tej pory gracze zbadali mniej niż 0,04% galaktyki.**

**To jedna** z tych kosmicznych gier, gdzie „tylko" pilotujemy statki. Nie ma tu wielkiej polityki czy space-operowych starć pomiędzy rozmaitymi frakcjami.Tu najczęściej sam jesteś sobie panem i władcą. A okręt? Cóż, może i na początku nie wygląda spektakularnie, ale z biegiem czasu można kupić lepsze. A w międzyczasie można sobie wybrać ulubioną profesję i zająć się eksploracją, walką lub handlem.

Ja utonąłem w ED właśnie dzięki możliwości włóczenia się po galaktyce. Walki jakoś nigdy mnie nie ciągnęły, a handel szybko znudził. Na dłuższą metę nie da się tu ich rzecz jasna zupełnie unikać, możemy jednak po prostu skupić się na tym, co nam najbardziej odpowiada, a całą resztę traktować jako sposób na osiągnięcie obranego celu. I rzucić się w pustkę kosmosu.

Skala zapiera tutaj dech w piersi. Śmigając między gwiazdami, człowiek niby wie, że odległości są olbrzymie. Dopiero jednak gdy zbliżmy się do danego układu i zaczniemy podchodzić do planety, widać, jak mali w istocie jesteśmy. To metafizyczne doznanie. Ot, ziarnko metalu w kosmicznej pustce – z rzadka tylko przerywanej różnego typu gwiazdami, ich układami, krążącymi wokół nich planetami. A na ich orbitach stacje – maleńkie punkciki, gdzie możemy zadokować i uzupełnić zapasy. Niby niewielkie, a potem połykające statki niczym lewiatany. Magia.

Wspomniana na samym początku mapa to tak naprawdę nasza galaktyka. **Droga Mleczna jest tu oddana w naturalnej skali.** Wiele obiektów, które znamy z fotek NASA, znalazło odzwierciedlenie w grze, cała reszta zaś jest generowana proceduralnie. I czeka na odkrycie. Wystarczy ruszyć myszką, by zobaczyć, jaki ogrom przestrzeni stoi przed nami otworem. Popatrzcie na mapę i oddalcie kamerę: te kilkadziesiąt gwiazd dookoła szybko zgaśnie, ich miejsce zajmie mrowie innych. Oddalimy się jeszcze bardziej – naszym oczom ukaże się ledwie niewielki fragment ramienia galaktyki**. Ocean nieskończoności, gdzie możemy wszystko**. To jak, śmigamy? ***[Krigore]***

PREMIERA: 2012
GATUNEK: SYMULATOR
PLATFORMA: PC

# EURO TRUCK SIMULATOR 2

Kadłub osiemnastokołowca przebija się przez nocne powietrze, w bocznych lusterkach widzę gasnące powoli światła Pragi.

**Pięciuset** konny diesel gładko sunie po autostradzie, więc ustawiam tempomat i zdejmuję nogę z gazu. W tym momencie nie siedzę przed komputerem, tylko w szoferce. **Jeśli ktoś mnie kiedyś zapyta, czym jest dla mnie immersja w grach, posadzę go na godzinę przed żywą definicją tego pojęcia – tzn. odpalę Euro Truck Simulator 2.**

To gra niezwykle elastyczna, pozwalająca na gładkie wejście w świat symulatorów ciężarówek nawet mnie, kompletnemu nowicjuszowi, który do dyspozycji miał jedynie klawiaturę i trochę wolnego czasu**. ETS2 nie narzuca stylu rozgrywki, pozwala chłonąć swój świat w dowolny sposób.** Mogę rozwijać swe przedsiębiorstwo, zarządzać zatrudnionym personelem i bawić się w rozbudowę floty, lub zignorować to wszystko i brać przypadkowe zlecenia, rozwijając z czasem umiejętności, by mieć dostęp do lepiej płatnych kursów. Mogę też godzinami bawić się w personalizację własnego ciągnika, bo liczba dostępnych na chwilę obecną elementów sprawia, że ogranicza mnie już tylko zapas wirtualnej mamony i wyobraźnia.

Ostatecznie jednak nie ekonomia czy kosmetyka są najważniejsze. Istotna jest sama droga, podziwianie widoków, które rozpościerają się za szybą szoferki i zachwycają przypadkowymi sytuacjami. Przejeżdżając nocą przez niezliczone wiadukty i mosty, pokonując w pełnym słońcu kręte górskie drogi, czy też mknąc główną arterią w strugach tłukącego wściekle deszczu, wielokrotnie łapałem się na tym, że chłonę ten świat nie dlatego, że jest czymś nowym, niebanalnym. Wręcz przeciwnie – zachwyca mnie, bo tak dobrze naśladuje znaną mi rzeczywistość. ***[Siekiera]***

- **PREMIERA:** 2015 (PS3, JAPONIA), 2017 (PS4), 2018 (PC)
- **GATUNEK:** AKCJA
- **PLATFORMA:** PC, PS3, X360

# F.E.A.R.

DZIKA KARTA
NINHO

Pierwsze wspomnienie odnoszące się do F.E.A.R.-a? To, że mój komputer był w stanie pociągnąć go co najwyżej na najniższych detalach i rozdzielczości 800x600, a mimo to krztusił się w trakcie przeokropnie. Drugie? Ta cholerna dziewczynka!

**I przeciwnicy** czołgający się pod szafkami. Nie wiem czemu, ale ten element zapadł mi głęboko w pamięć. Teraz już oczywiście zdaję sobie sprawę, że spotkania z wrogimi jednostkami w F.E.A.R. były oskryptowane, jednak wtedy dawały poczucie, że AI myśli i wie, co robi na polu bitwy. Bo też owe skrypty to było prawdziwe mistrzostwo świata, do dziś górujące nad tym, czym karmią nas twórcy współczesnych FPS-ów. Zachowania wrogów projektowano bowiem wraz z lokacją, w których się pojawiali. Przeciwnicy mieli więc zaimplementowanych kilka możliwych akcji i „znali" otoczenie – atakowali więc za każdym razem z innej strony, czołgali się pod szafkami, flankowali nas. **W ten stysunkowo prosty sposób Monolith stworzyło iluzję żywego, nowoczesnego pola walki.** A potem dorzuciło do tego bullet time, który wraz zawansowanym oświetleniem, świetnym modelem zniszczeń i systemem walki wręcz zamieniał każdą miejscówkę w małe dzieło sztuki – latające pociski, tynk odpadający ze ścian, walące się szafki, fruwające we wszystkie strony papiery, a do tego rozbryzgujące się po celnym trafieniu z shotguna ciała wrogów. **Prawdziwa FPS-owa poezja**.

A jeśli dodamy do tego „tę cholerną dziewczynkę" i fakt, iż **pierwsza część F.E.A.R.-a naprawdę potrafiła mnie przestraszyć**, to mamy przed sobą całość składającą się na prawdziwego klasyka XXI wieku. ***[Ninho]***

**PREMIERA:** 2010
**GATUNEK:** RPG
**PLATFORMA:** PC, X360, PS3

# FALLOUT: NEW VEGAS

Pamiętam, poznanie prawdziwego stanu pana House'a było dla mnie sporym szokiem.

**Mawia** się, że New Vegas **było tym pierwszym Falloutem w 3D, który zasługiwał na miano Prawdziwej Kontynuacji stareńkiej dwójki**. Nie dziwota – za grę wzięło się utytułowane Obsidian Entertainment, latorośl zamkniętego Black Isle Studios, które doskonale wiedziało, czego oczekują fani Falloutów. No i mody. Te wszechobecne, genialne mody.

New Vegas było odpowiedzią na wszystkie bolączki Fallouta 3. Rozbudowane, ciekawe questy, nieco lżejszy, cieplejszy klimat całości – i nie mam tu bynajmniej na myśli pustkowi wokół Las... o przepraszam, New Vegas, które przemierzamy – całość się zwyczajnie chłonęło, a wizyty kasynie, bazie Bractwa Stali, czy terenach szurniętych postapo-legionistów odcisnęły się naprawdę solidnie w mojej pamięci. Tak samo jak doskonali towarzysze (pamiętacie zgryźliwą Cass czy Uroczego Psa z Mózgiem na Wierzchu, Reksa?) i wyborna muzyka („Johnny Guitar" i „Big Iron" słucham i dziś). Pośrednio New Vegas odpowiedzialne jest też za rozpalenie mojej miłości do LARP-ów w klimacie postapo. Pozdrawiam z tego miejsca ekipę rodzimego OldTown Festival!

I jak można się nad New Vegas rozpływać, tak warto pamiętać jedno – zasypane też było dosłownie zatrzęsieniem bugów; śmiem twierdzić, że do teraz nie załatano wszystkiego. Z jakichś dziwnych powodów jednak potrafiłem grze jej kulawy stan wybaczyć, a własnoręczne paczowanie zacinających się questów za pomocą konsoli gry sprawiało mi... dziwną przyjemność. ***[Bastian]***

- **PREMIERA:** 2004
- **GATUNEK:** SPORTOWA
- **PLATFORMA:** PC, GBA, PS2, GAMECUBE, XBOX

# FIFA 2005

Najpewniej wiele osób uzna wybór edycji z 2005 roku za najważniejszą Fifę w XXI wieku za kontrowersyjny... i ja się z tym zgadzam.

**Przed** szereg wychodzę przede wszystkim jednak dlatego, że **nie sposób wskazać tę najlepszą odsłonę kopanej EA Sports**. Dla wielu byłaby to FIFA 2013, ostatnia na starym silniku Impact, wyciskająca z niego maksimum możliwości. Choć na dobrą sprawę była tylko ulepszoną wersją z poprzedniego roku, to wśród regularnych graczy serii zyskała sobie miano kultowej. Innym oczywistym wyborem mogłaby się wydawać edycja oznaczona numerkiem 11. To właśnie ta odsłona zmieniła bowiem nie tylko serię, ale i całe EA – to w niej tryb Ultimate Team pojawił się po raz pierwszy jako w pełni darmowy, za to wypełniony mikrotransakcjami. Dekadę później zarobki całego Eletronic Arts opierają się w dużej mierze na Ultimate Team – dość napisać, że w 2019 roku pieniądze z FUT-a wynosiły 33% WSZYSTKICH przychodów EA. To daje do myślenia.

Patrząc w jakiej kondycji jest obecnie FIFA i to, jak bardzo nastawiona jest na monetyzację, z rozrzewnieniem powracam myślami do odsłony serii, w której spędziłem dziesiątki godzin. **FIFA 2005 nie była idealna, pod względem gameplayu nie miała szans w porównaniu z Pro Evolution Soccer 5. Jednak to w niej rozegrałem moją najlepiej wspominaną karierę** – dzięki temu do dzisiaj po cichu kibicuję Boaviście Porto, którą przejmowałem na starcie (i jej lidera w środku pola, João Pinto). Potem szybko trafiłem do Liverpoolu i prowadziłem klub przez 10 lat – zdobyliśmy wszystko, skupiliśmy wszystkich najlepszych zawodników na świecie i zdominowaliśmy Europę do tego stopnia, że aż żal było żegnać się po 15 sezonach. Podobnie jak w przypadku starszych PES-ów, również w przypadku Fify 2005 dochodzi oczywiście pewna doza nostalgii – na ten czas przypadał mój najbardziej naiwny i najlepszy okres zainteresowania piłką nożną. Później, niestety, zacząłem zajmować się nią zawodowo (pisząc, nie grając oczywiście) i z biegiem czasu moja miłość wypaliła się do cna. Na szczęście nie do Fify 2005, Boavisty Porto i João Pinto. ***[Ninho]***

**PREMIERA:** 2017
**GATUNEK:** BATTLE ROYALE/SHOOTER
**PLATFORMA:** PC, PS4, XBO, SWITCH, AND, IOS

# FORTNITE

To Fortnite sprawił, że słowa „battle royale" na stałe zagościły w świadomości twórców na całym świecie.

**Wszystko** zaczęło się w 2017 roku. Był już Playerunknown's Battlegrounds, ale nie osiągnął on jeszcze tak dużej popularności. Epic Games postanowiło „pożyczyć" sobie pomysł na wielką arenę i walkę do ostatniego gracza, ale lekko go ulepszyć i dodać kilka swoich składników. Szybkie i uproszczone budowanie fortyfikacji, bardziej radosna i kolorowa grafika, ale przede wszystkim – darmowość. Tak, mam wrażenie, że za tak wielkim sukcesem gry stoi to, iż nie wymaga ona od nas wyłożenia pieniędzy na starcie. A sukces był naprawdę niewyobrażalny. Dziesięć sezonów rozgrywek, youtuberzy i gracze zarabiający miliony na streamach i turniejach, wirtualny koncert popularnego DJ-a odbywający się podczas rozgrywki, czy współpraca z największymi markami popkultury. Czy jakikolwiek inny tytuł może pochwalić się występem w blockbusterze Marvela?

Jakoś na przełomie 2017 i 2018 roku dość mocno wkręciłem się w Fortnite'a. Oczywiście byłem beznadziejny, ale do dzisiaj pamiętam swój pierwszy, zwycięski mecz solo. Kiedy po długim chowaniu się po budynkach i krzakach (wolałem jak moi przeciwnicy sami się wykończają), trafiłem drugiego gracza strzałem ze snajperki. Emocje nie gorsze niż w jakimkolwiek innym, pełnopłatnym tytule z górnej półki. A do tego było coś urzekającego we wczesnym Fortnicie, kiedy biegałeś po prawie pustej mapie, próbując uciec przed burzą i przeżyć jak najdłużej...

I choć od tego czasu minęło kilka lat, **tytuł wciąż jest jedną z niewielu produkcji o której mogę powiedzieć, że sumiennie włączałem ją każdego dnia**, grając, chociażby, jeden mecz. Od dawna nie śledzę już wszystkich nowinek i informacji odnośnie zmian w rozgrywce, ale wciąż, od czasu do czasu, lubię spaść na wyspę z trójką nieznajomych i spróbować wygrać. Jak długo jeszcze Fortnite utrzyma się na rynku? Nie mam pojęcia. Wiem jednak, że z pewnością ukształtował kolejne pokolenie graczy, które z nostalgią będzie wspominać sesje z przyjaciółmi w Tilted Towers czy Sandy Shores. ***[Kaladin]***

# FROSTPUNK

Co stałoby się, gdyby ludzkość utknęła w epoce pary, przysypana dziesiątkami metrów śniegu i skazana na powolne zamarzanie? Nie, nie wymyśliłaby łaźni parowych. Zamiast tego byłby płacz, wykorzystywanie dzieci, praca ponad siły i decyzje, których potem się wstydzicie.

**To tycoon,** gdzie dbamy o rozwój miasta. Myliłby się ten, kto ustawiłby Frostpunka w jednej linii z SimCity czy innym budowaniem lunaparków. Klimat w tej grze jest bowiem równie zimny, co ponury – jesteśmy tu nie tyle zbawcą świata, ile demiurgiem. Ani złym, ani dobrym. Gościem u władzy, jedynym, który trzyma pieczę nad piecem. A ten, wraz z systemem parowych kotłów jest naszym jedynym ratunkiem i szansą na przeżycie wiecznej zimy. Prawo to my. Nadzieja? Tej może po prostu nie być. Pamiętam, jakie wrażenie zrobiły na mnie dekrety prawne, jakie możemy w tej grze wydawać. Brakuje rąk do pracy? Nie ma sprawy, dzieci przecież się nudzą, jak trochę się przewietrzą na mrozie nic im się nie stanie. Chyba. Ludzie zamarzają? No cóż, nikt nie powiedział, że to Hawaje – niech chociaż ich zwłoki na coś się przydadzą, skoro nie byli na tyle użyteczni, by utrzymać się przy życiu.

**To jedna z najcięższych i najbardziej ponurych gier, w jakie grałem.** Miejscami kojarzyła mi się wprost z obrazami szaleństwa, jakie wieki temu widziałem w Sanitarium. Ciężar naszych decyzji czuć tu na każdym kroku. Ludzie marzną, umierają, pracują ponad siły, przerwy w dostawach ciepła obniżają nasze zdolności rozwojowe, a tym samym – szanse przeżycia wszystkich. Czasami łapałem się na tym, że tak do końca nie wiem, czy prowadzę jeszcze miasto, czy już raczej jakiś skupiony wokół ciepłego żelaza obóz koncentracyjny, dla którego i tak nie ma alternatywy. **Zupełnie obok tego wszystkiego Frostpunk jest niesamowicie wręcz kompetentną grą w rozwijanie nietypowego, bardzo oryginalnego miasta w warunkach posuniętych do ekstremum klimatycznego i obyczajowego.** Jak nie widzieliście, to koniecznie spróbujcie – a nawet latem poczujecie zimne dreszcze. Nieźle, jak na tycoon, prawda? ***[Krigore]***

- **PREMIERA:** 2006, (ODŚWIEŻONA WERSJA 2015)
- **GATUNEK:** SHOOTER
- **PLATFORMA:** PC, X360 (ODŚWIEŻONA WERSJA PC, XBO)

# GEARS OF WAR

GoW to moja ulubiona seria shooterów.

**Dlaczego?** Z wielu powodów, ale przede wszystkim ze względu na specyficzne, powolniejsze tempo akcji, które zdecydowanie trafia w mój nawykły do erpegów i gier turowych gust. Zamiast latać jak kot z pęcherzem i tańczyć między wrogimi pociskami, przykleja się tu po prostu przystrojoną w ciężki pancerz rzyć do najbliższej osłony terenowej i na spokojnie obmyśla kolejny ruch. Ten fakt sprawił, że Gearsy trafiły na króciutką listę gier, w których przez dłuższy czas bawiłem się w sieci (przy „dwójce" i „trójce", co prawda, ale to szczegół). Wreszcie miałem szansę wygrać z tymi wszystkimi rewolwerowcami, którzy robili ze mnie rzeszoto w innych strzelankach! O ile nie bawisz się karabinem snajperskim, celne oko nie ma tu aż tak dużego znaczenia i waży znacznie mniej od pewnej dozy cwaniactwa i świadomości tego, kiedy i jak angażować się w walkę. Doskonale pamiętam, jak pokonałem cały wrogi zespół, będąc jedynym pozostałym przy życiu członkiem własnej ekipy, bo ciągle zmieniałem pozycję i ściągałem ich pojedynczo celnymi pozdrowieniami ze strzelby. Do dziś jestem dumny!

**Mówiąc o Gearsach, zdecydowanie za rzadko porusza się kwestię fabuły,** co moim zdaniem jest kardynalnym niedopatrzeniem. Jeśli ktoś ograł tylko „jedynkę" i nie zagłębiał się zbytnio w wątki poboczne, faktycznie może odnieść wrażenie, że to durna opowiastka o tępych osiłkach walczących z ludźmi-kretami, ale jeśli poświęcicie chwilę, by dowiedzieć się więcej, będziecie pod wrażeniem. Polecam zwłaszcza lekturę książek Karen Traviss, które nadają bohaterom głębi i pozwalają lepiej zrozumieć, dlaczego w grach zachowują się w określony sposób. Jedyny problem jest taki, że po polsku wydano raptem dwie z nich, ale jeśli nie macie problemu z angielskim, zachęcam do lektury.

Nawet jeśli postanowicie olać fabularne zawiłości (błąd!) i tak warto chwycić za Lancera, bo **Gearsy to po prostu kawał świetnej gry akcji**. Wymiany ognia są piekielne satysfakcjonujące, a dopełnia je ponura, brutalna stylistyka, której po prostu nie sposób się oprzeć. Kto rozerżnął piłą mechaniczną choć jednego trepa szarańczy, wie o czym mówię. Wooo, baby! ***[Cursian]***

*PS: Screeny pochodzą z odświeżonej wersji, czyli Ultimate Edition.*

# GOD OF WAR

Rozmach i szerokie kadry, patos i frenetyczne tempo rozgrywki, gargantuiczni przeciwnicy i charyzmatyczny bohater, który w pogoni za oślepiającą żądzą zemsty nie cofnie się przed niczym. Taki był God of War kiedyś. Zmieniło się prawie wszystko.

**Choć** to nie reboot, tylko kontynuacja, **gra zdaje się rewolucjonizować każdą pomniejszą składową, która świadczyła o wyjątkowości serii.** Trzeba było nie lada odwagi, talentu i pełnej świadomości tego, co chce się osiągnąć, by zdobyć się na podobny krok. Kratos od początku jawił się jako jednowymiarowy sadysta. Rzeźnik, którego interesowała tylko krwawa vendetta. W nowym wydaniu poznałem go również jako ojca. Surowego co prawda, mającego problem z odnalezieniem się w nowej roli, ale mimo wszystko ojca, który w razie konieczności poruszy niebo i ziemię, by potomka obronić, a jak zajdzie trzeba, to zadrze także z bogami. Nordyckimi dla odmiany, bo po ubiciu niemal całego greckiego panteonu los rzuca go tym razem na daleką północ.

Nowy God of War sprzedał mi znacznie bardziej osobistą, a przez to szalenie emocjonującą opowieść. Zmienił się nie tylko styl narracji, rewolucja dokonała się również w sposobie prezentacji. Nie dość, że kamera nie odstępuje bohatera na krok, to cała kampania ukazana jest w jednym, ciągłym ujęciu. Pomijam już fakt, jak piekielnie trudna musiała być reżyseria takiego spektaklu, ale wyszło to bezbłędnie. Zrezygnowano tym samym ze zmian perspektywy, które mogłyby ukazać rozmiar i skalę batalii; starcia stały się bardziej kameralne, co nie znaczy że mniej widowiskowe. Zresztą odświeżony system machania żelastwem (znane ostrza zastąpił topór) też wybrzmiał koncertowo. Choć jest mniej dynamiczny, daje nielichą frajdę, bo w każdym uderzeniu czuć niezwykłą moc i siłę bohatera, a towarzyszący mu syn okazuje się pomocnym wparciem, a nie kulą u nogi. **Całości dopełnia oprawa godna bogów – ze świecą szukać równie genialnych animacji i upajająco pięknych pejzaży.**

Zespół z Santa Monica dokonał niemożliwego. Wsadził najbardziej charakternego bohatera pracującego na wyłączność Sony w zupełnie nowe realia, kompletnie przedefiniował sprawdzony model rozgrywki, a w tym wszystkim nie zatracił ducha oryginału. Co więcej – porywając się na te wszystkie rewolucje, stworzył najdoskonalszą grę w swoim portfolio. ***[Siekiera]***

- **PREMIERA:** 2010
- **GATUNEK:** FPS
- **PLATFORMA:** PC, PS3, X360

DZIKA KARTA
KRIGORE

# BATTLEFIELD BAD COMPANY 2

Parę lat temu byłem w siedzibie DICE, zobaczyć, jak przebiegają prace nad Battlefieldem IV. Rozmawiając o kampanii single, wspomniałem o Bad Company 2. Jeden z producentów trochę żartem odpowiedział: „o, nie - znowu ta gra...”

**Wcale** mu się nie dziwię: tytuł ten stał się poniekąd wyrzutem sumienia w obozie Electronic Arts. **Oto bowiem gra, której niektórzy nawet nie zaliczają do głównej serii Battlefield, nagle stała się sztandarowym osiągnięciem EA w dziedzinie kampanii dla samotnych graczy.** Jest wspominana przy każdej okazji, każda kolejna odsłona siłą rzeczy jest przyrównywana do BC2, a ich twórcy są bezlitośnie punktowani, że od lat już nie potrafią zrobić czegoś podobnego.

Na sukces złożyło się wiele elementów. Fajny miks zróżnicowanych misji to jedno, ale ważniejsza okazała się dynamika zespołu. Prowadziliśmy żołnierza, który był częścią drużyny, często wchodził w interakcje, gawędził, śmiał się, klął, przeżywał straty. Bad Company 2 jest grą, która nie tyle przebijała patetyczne baloniki fabuły, co nawet nie pozwalała, by te nadymały się ponad rozsądne rozmiary. Tu bohaterowie nie byli Posągowymi Wojownikami Wuja Sama, a trepami – z własnymi osobowościami, nawykami i charakterystycznymi głosami. Te ostatnie zresztą zapadały w pamięć szczególnie w polskiej wersji językowej, gdzie brylował m.in. Cezary Pazura. Nie piszę tego często, ale rodzime gadki wypadły tu lepiej niż w oryginale. Serio.

Na singlu jednak się nie skończyło. Multiplayer także był mocny, a do tego zupełnie niespodziewanie twórcy postanowili zmienić klimat gry, rozszerzając zmagania w sieci o... wietnamski dodatek. Tak po prostu: ze współczesnego pola walki w realia konfliktu, gdzie Amerykanie dostali po krzyżu. Wszystko oczywiście z charakterystycznym uzbrojeniem, maszynami, a już przede wszystkim z kultową muzyką z tamtych czasów. To niepojęte, ile tam klimatu było. ***[Krigore]***

# GOTHIC

**Bardzo długo zastanawiałem się, którego Gothica umieścić w zestawieniu. Druga część była bowiem pod niemal każdym względem lepsza od pierwszej, jednak to pierwowzór zmienił i w dużej mierze ukształtował spojrzenie na gatunek RPG wielu młodych Polaków, w tym niżej podpisanego.**

**Pisząc** o grze Piranha Bytes, nie sposób nie popadać w banały. Wszystko zostało już o tej grze powiedziane. Każdy z nas zaczynał przygodę w Górniczej Dolinie ze skrzywioną percepcją – wszak zawsze to my byliśmy pępkiem i słońcem świata, wokół którego kręciły się losy wszystkich postaci. Stąd też pierwsze chwile za magiczną barierą były dla nas wszystkich trudne – kiedy potencjał bitewny głównego bohatera weryfikuje byle Ścierwojad czy kopacz ze Starego Obozu, zaczynamy kwestionować zasady gothikowego

świata. Bunt jednak szybko mija, gdy pojmujemy, że jesteśmy tu byle kmiotem i każda sprzeczka najpewniej skończy się dla nas obiciem mordy, a wyjście po zmroku do lasu – pewną śmiercią.

**Gothic nęcił odartym z cukierkowatości klimatem – ciężkim, posępnym i mrocznym**. Naszym celem w pierwszych godzinach było nic więcej jak tylko przeżycie. Niby gdzieś tam w tylnej kieszeni mieliśmy list do Arcymagów Ognia, ale chęć zaciągnięcia się do ludzi Gomeza (kto o zdrowych zmysłach w ogóle myślał o długiej i niebezpiecznej wędrówce do Nowego Obozu czy na bagna Bractwa Śniącego?!) była motywowana głównie podniesieniem statusu w świecie Gothica – otrzymania lepszej broni i zbroi, skoku w hierarchii. A potem wyżej i wyżej, czując coraz większą satysfakcję z każdym poziomem doświadczenia, gdy w końcu możemy stawić czoła potworom, dla których do niedawna byliśmy łatwą przekąską. Pamiętacie tego gościa, który strzelił was w pysk tuż po starcie gry? – Witamy w Kolonii – z satysfakcją odpowiadamy mu po kilkunastu godzinach. Wówczas jednak osobiste niesnaski odchodzą na dalszy plan, bo mamy dużo ważniejsze zadanie.

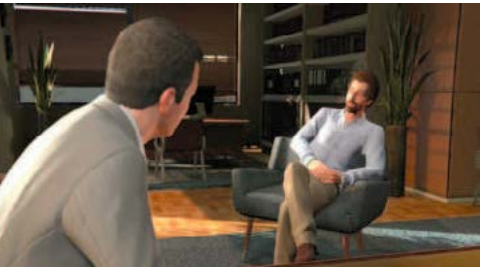
Niezliczone godziny spędzone przy pierwszym Gothicu wspominam doskonale – grę skończyłem czteroczy pięciokrotnie. **Doskonały klimat, świetnie zaprojektowany, żyjący świat, zajmująca fabuła, ale także toporne sterowanie oraz multum błędów** – to wszystko złożyło się na kultowy status Gothica w naszym kraju. I w moim sercu. ***[Ninho]***

PREMIERA: 2013
GATUNEK: AKCJA
PLATFORMA: PC, PS3, PS4, X360, XBO

# GRAND THEFT AUTO V

GTA V to moim zdaniem – z całym szacunkiem dla fanów Vice City i San Andreas – najlepsza część serii. Niestety, fani padli ofiarą jej sukcesu.

**Część** single'owa w GTA V składa się z wszystkich tych elementów, które kochamy już od lat 90. Przede wszystkim **pozwala poczuć się głównym bohaterem filmu akcji**: i to zarówno takiego, w jakim za kamerą stoi John Woo, jak i takiego napisanego przez Quentina Tarantino. Poza tym także daje to ogromne poczucie wolności i możliwość bycia psychopatycznym bandziorem, który strzela do wszystkiego, co się nawinie, aż do momentu, gdy do walki z nim na ulice nie zostanie wysłana armia. Wszystko to w formie i budżecie, który sprawia, że „piątka" nie zestarzała się nawet pomimo ponad sześciu lat na karku.



Sukces trybu single nie był niczym szczególnie zaskakującym. Rockstar od lat robi tę samą grę, szlifując ją do upadłego (czasem dosłownie, jeśli brać pod uwagę historie o patologicznych crunchach, o jakich się mówi w branży). GTA V to jednak także pierwsze w historii firmy tak kompleksowe podejście do trybu sieciowego. Wersja online, w teorii darmowa dla posiadaczy „piątki", w bardzo skuteczny sposób czerpie z „dokonań" twórców gier free-to-play, skutecznie zachęcając graczy do zakupów wirtualnych dóbr za realne pieniądze. Z jednej strony: jasne, nic w tym zdrożnego, Rockstar zasłużył na stały przypływ gotówki, muszą mieć za co utrzymywać serwery itd. Z drugiej jednak trudno mi się oprzeć wrażeniu, że wspomniany stały dochód sprawił, że firma może sobie pozwolić bez konieczności zapożyczania się na pracę nad kolejną częścią znacznie dłużej niż to miało miejsce wcześniej.

Pomiędzy poprzednimi częściami przerwa wynosiła kolejno 1, 2, 4 i 5 lat. Teraz czekamy już od prawie siedmiu, a nie pojawił się jeszcze nawet teaser czy choćby logo. Jedynie niepokojąca wiadomość, że ze studia odszedł jego współzałożyciel i ojciec wielu sukcesów, Dan Houser... ***[MQc]***

*PS: Nie byłbym sobą, gdybym nie wypomniał grze czegoś, co do dziś jest dla mnie niewybaczalne i kładzie się cieniem na Rockstarze jako mistrzach w opowiadaniu historii. Scena torturowania, do czego gracz jest zmuszony, jest obrzydliwa i ani emocjonalnie, ani intelektualnie nie do wybaczenia.*

# GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK

Każdy ma swoją ulubioną część Guitar Hero, wiele osób kultem otacza „trójkę", głównie ze względu na to, że była to pierwsza odsłona na pecety. Kto nigdy nie chwycił klawiatury niczym gitary i nie poczuł się jak Slash, niech pierwszy rzuci kamieniem.

**Niezależnie** od części, Guitar Hero **to jedna z tych gier, które idealnie sprawdzają się podczas imprez**. Jednocześnie jednak mówimy o tytule bardzo prostym do opanowania i okropnie trudnym do wymasterowania. Wie o tym każdy, kto kiedykolwiek zmierzył się z „Through the Fire and Flames" DragonForce – nigdy nie zdołałem zagrać tego utworu perfekcyjnie. Jednocześnie jednak nauka plumkania na plastikowej gitarze sprawiała masę radości. A że nigdy w Guitar Hero nie brakowało największych hitów, to naprawdę można było w grze stracić dziesiątki godzin – skoro mogłem słuchać np. „In Due Time" Killswitch Engage, to czemu nie wcielić się w gitarzystę zespołu i spróbować swoich sił z solówką?

Kolejnym powodem, dla którego Guitar Hero znalazło się w tym zestawieniu **jest kulturalny wpływ, wybiegający daleko poza gry**. Najbardziej oczywistym przykładem jest zachęcanie młodych ludzi do nauki gry na prawdziwej gitarze (co zostało potwierdzone badaniami naukowymi). Udokumentowano także, że gry z serii pomagają ludziom w powrocie do zdrowia po wylewach. Z mniej istotnych kwestii – GH od lat pozwala milionom ludzi zwyczajnie zrelaksować się po pracy. **Znam osoby, dla których GH jest to jedyna styczność z grami**, co mówi całkiem sporo.

Na koniec, tak zupełnie między nami – **edycja z 2015 roku pomogła mi poderwać moją wybrankę serca**. Chcecie wiedzieć jak? Piszcie do Action Redaction! Niemniej nie dziwcie się, że mam do tej gry wyjątkowy stosunek... ***[Ninho]***

**PREMIERA:** 2004
**GATUNEK:** FPS
**PLATFORMA:** PC, PS3, XBOX, X360

# HALF-LIFE 2

W 2004 roku drugi Half-Life po prostu miażdżył.

**Sam** nie wiem, co zrobiło na mnie większe wrażenie – majacząca w umyśle gęba G-Mana, pierwsze wyjście z dworca na plac w City 17, czy upiorna wizyta w Ravenholm, która z powodzeniem odnalazłaby się w rasowym horrorze. Pamiętam dokładnie ten dzień, gdy przytaszczyłem ją domu – grę kosztującą krocie, na pięciu krążkach CD, ze świstkiem papieru imitującym instrukcję i wymuszającą podpięcie do Steama, wtedy jeszcze kompletnie nieznanej mi platformy. Z jednej strony tytuł budził niezdrową ciekawość (w końcu to Half-Life!), z drugiej uzasadnioną niechęć

(tandetne pudełko, ta instrukcja, po kij ten @#% Steam...) ale wystarczyło uruchomić go raz, by wszystkie pretensje poszły w niepamięć.

**HL2 okazał się grą nie tylko dopracowaną, ale i kompletną, która w momencie swego debiutu zdawała się łączyć całą spuściznę gatunkową**, dodając przy okazji mnóstwo od siebie. Miała świetną grafikę, która wtedy zdawała się ocierać o fotorealizm (wbiły mnie w glebę nawet tekstury odrapanych ścian na klatkach schodowych) i zachwycała obłędnie zaawansowanym silnikiem fizycznym. Tego, na co pozwalał, nie miała ówcześnie żadna inna gra, absolutnie żadna; na dodatek nie była to jedynie sztuka dla sztuki, bo na modelu fizycznym bazowało multum zagadek środowiskowych, a samej zabawy pamiętnym Gravity Gunem starczało na długie godziny. Do tego wszystkiego przykuwała do monitora szalenie długą i niezwykle urozmaiconą kampanią; nawet sekcje w pojazdach okazały się na tyle rozbudowane, że były jakby grą w grze.

I *last but not least* – HL2 mógł pochwalić się **fenomenalnie napisaną fabułą** wypełnioną po brzegi wiarygodnie nakreślonymi postaciami. Niektórym mogło przeszkadzać, że w tak dobrze skonstruowanej historii, główny zainteresowany, czyli Gordon Freeman, tak jak w pamiętnej jedynce znów był niemową. Mnie to pasowało, bo swym paplaniem nie zaburzał immersji, zanurzenia się w ten niezwykły, niezmiennie fascynujący świat. Wszak wtedy nie było już cyfrowego bohatera po drugiej stronie monitora. Ja nim byłem, a ręka trzymająca łom czy spluwę okazała się tylko narzędziem. ***[Siekiera]***

# HALO: COMBAT EVOLVED

**Halo. Cztery litery, które całkowicie zmieniły oblicze Xboxa, a zdaniem niżej podpisanego również pierwsza gra, dla której warto było zainwestować w konsolę Microsoftu.**

**Ale** początkowy etap mnie zawiódł. Identycznie wyglądające liniowe korytarze, powtarzalna rozgrywka i śmieszne stworki, które nie wyglądały jak przedstawiciele rasy mogącej stanąć w szranki z ludźmi. Nic nie wskazywało, że mam do czynienia z system sellerem. Dopiero w momencie, gdy stanąłem na trwałym gruncie, dzieło Bungie pokazało mi swe drugie, znacznie ciekawsze oblicze.

A wylądowałem na tyleż tajemniczej, co niezwykłej konstrukcji przypominającej swym kształtem olbrzymi pierścień. Tytułowe Halo może się wydać czymś w rodzaju sztucznej planety, z atmosferą i grawitacją, ale w istocie jednak jest bronią masowej zagłady wymierzoną w pasożytniczą zarazę (The Flood). Ta staje się realnym zagrożeniem dla obu stron konfliktu – ludzi i Przymierza obcych ras (The Covenant), a w cały ten galimatias wplątany zostaje mój protegowany, czyli legendarny Master Chief.

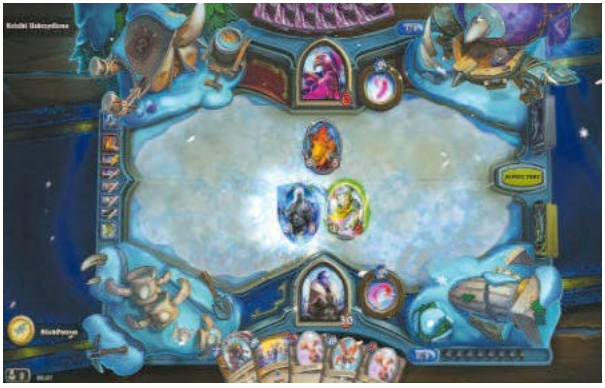
Halo dość wyraźnie wyróżniało się na tle ówczesnej konkurencji i w dużej mierze właśnie ta odmienność przyczyniła się do jego sukcesu. **To gra stawiająca na sporą dowolność w sposobach radzenia sobie z problemami**, bo obok liniowych odcinków trafia się też mnóstwo otwartej przestrzeni, ja zaś otrzymałem do wyboru zróżnicowany wachlarz spluw i szeroką gamę pojazdów. Co więcej, mogłem korzystać z wyposażenia każdej ze stron konfliktu, co w ogniu walki niejednokrotnie bywało zbawienne, zwłaszcza, że wbrew niepoważnemu wyglądowi, obcy potrafili solidnie zaleźć mi za skórę.

Halo **wprowadziło też kilka nieśmiertelnych patentów**, które w późniejszych latach na stałe zagościły w tytułach konkurencji – system autoregeneracji zdrowia i ograniczenie ilości noszonego uzbrojenia. Mimo niemal 20 lat na karku, dzieło Bungie nieźle przetrwało próbę czasu i nadal potrafi dać sporo frajdy, o czym mogłem się ostatnio przekonać, testując odświeżoną wersję zasilającą pakiet The Master Chief Collection. Poprawione sterowanie i uwspółcześniona grafika mnie ucieszyły, reszta ostała się bez zmian – i dobrze, bo po co zmieniać to, co jest samo w sobie doskonałe? ***[Siekiera]***

**PREMIERA:** 2014
**GATUNEK:** KARCIANKA
**PLATFORMA:** PC, ANDROID, IOS

# HEARTHSTONE

**Nie zwalnia tempa. 6 lat na rynku free-to-playów to szmat czasu, ale Blizzard, zdaje się, odkrył receptę na długowieczność swej elektronicznej karcianki.**



**Częste,** spore aktualizacje w postaci rozszerzeń (raz na kwartał), wysyp nowych kart i coraz to odważniejsze próby monetyzacji trzymają tytuł przy życiu do tego stopnia, że w 2020 roku doczekaliśmy się już 18 (!) rozszerzenia. Liczba kart już dawno przekroczyła 2 tysiące (co zmusiło swego czasu twórców do ustalenia dwóch oddzielnych trybów gry – standardowego i dziczy), a HS w tym czasie na zmianę rozkochiwał na nowo, jak i stawał się obiektem kpin i żartów przez ciągoty projektantów do uzależniania wyników potyczek od czynnika losowości, a nie umiejętności graczy.

Nie sposób jednak nie docenić tego, **jak genialny w założeniach jest Hearthstone. Proste zasady nie odbierają grze głębi** – zaawansowani gracze potrafią swymi taliami zdziałać cuda na kiju, nierzadko powodując opad szczęki. Całość przy tym wygląda niesamowicie efektownie; w warstwie audiowizualnej zadbano tu o najmniejsze szczegóły (każda karta ma swój „głos" jak i efekt graficzny), a obrażenia zadawane innym jednostkom/graczom niosą się echem po interaktywnej planszy.

Swego czasu HS robił ogromne wrażenie już w becie, a do teraz nie zestarzał się ani trochę. Wciąż odnajduję masę przyjemności w rozgramianiu kolejnych przeciwników, a nowe dodatki w żaden sposób nie pozwalają się znudzić (a nawet generują emocje. Na przykład irytację, bo ten okrutny Blizzard znów coś źle zaprojektował). To niezmiennie król elektronicznych karcianek, którego nie udało się zrzucić z tronu ani Gwintowi, ani elektronicznym wersjom MTG. Może Legends of Runeterra w końcu dokona niemożliwego? ***[Bastian]***

- **PREMIERA:** 2010
- **GATUNEK:** PRZYGODOWA, THRILLER
- **PLATFORMA:** PS3, PS4

# HEAVY RAIN

**Zamiast iść do kina, by biernie oglądać thriller na wielkim ekranie, zainstaluj Heavy Rain i dosłownie wejdź do (interaktywnego) filmu.**

**Wcielisz** się kolejno w czwórkę głównych bohaterów, których losy będą się przeplatać, a kierować nimi w dużej mierze będziesz ty. Wszystko po to, aby rozwikłać tajemnicę Mordercy Origami, który porywa i zabija chłopców, sygnując ich truchła orchideą oraz fikuśną papierową figurką. Sceneria przytłaczająca, całość okraszona niemal nieustannie padającym deszczem. Brzmi makabrycznie? To nie wszystko. Sterowanie opiera się na QTE, timer nie zna tu litości, a konflikt moralny, jaki regularnie przeżywamy wcielając się w kolejne postacie, nie pozwala zapomnieć o grze na długo po jej zakończeniu. Przy czym rozwiązań przygotowano wiele i od naszych decyzji zależy, jaki finał będzie miał kręcony i odgrywany przez nas film. Bo przecież tak się czujemy, jakbyśmy byli tu reżyserami, operatorami kamery i aktorami w jednym: widok z perspektywy trzeciej osoby, tajemnicze morderstwa, dziwne zwroty akcji i wyraziści bohaterowie: każdy z inną motywacją do odkrycia tożsamości mordercy. No i sama postać zbrodniarza... Czy uda nam się go przyskrzynić, czy może jednak się wymknie? Wszak zniknął syn jednego z naszych bohaterów... Ile jesteśmy w stanie zrobić, by ocalić osobę, którą kochamy?

Dynamiczne ujęcia podnoszące tętno, szybkie sceny walki z koniecznością błyskawicznej reakcji zgodnych z sekwencjami QTE. Pamiętam, jak waliło mi serce, ilekroć musiałam z kimś walczyć. Odczuwałam autentyczny stres. Najbardziej w pamięć zapadła mi scena, gdy grając dziennikarką Madison Paige, odkryłam, że w moim apartamencie ktoś jest. Walka była tak zacięka, że dostałam wypieków i wystąpiły mi krople potu na czoło. **Ta walka, te nerwy, ten strach... do dziś pamiętam.** A dodam, że to była moja pierwsza w życiu styczność z konsolą Sony.

**Scenariusz, reżyseria i wyraziści bohaterowie.** Taki był zamysł tej pozycji i taki produkt otrzymaliśmy: interaktywny film, w którym sami decydujemy o tym, w jaki sposób będzie się rozwijała jego fabuła, a jeśli o dokonywanie wyborów chodzi, gra nie zna litości. W zasadzie zawsze wybieramy mniejsze zło. Nawet, jeśli ktoś zginie, gra trwa dalej, a my siedzimy po uszy w zagmatwanej zagadce ekscentrycznego mordercy. Gra miała wyznaczać nowe trendy w sposobie prowadzenia rozgrywki, w 2010 roku była jednym z najbardziej oczekiwanych tytułów. I zasłużyła na Oscara. ***[Cerebrum]***

**PREMIERA:** 2012
**GATUNEK:** TOP-DOWN SHOOTER
**PLATFORMA:** PC, PS3, PS4, X360, XBO, SWITCH

# HOTLINE MIAMI

Są gatunki, w których trudno jest wymyślić coś nowego. Są gatunki, w których nie trzeba wymyślać niczego nowego, a wystarczy przedstawić je w trochę innym świetle.

**Na** przykład w formie złej jazdy, jaką w nocnym klubie mogłyby mieć ktoś, kto wciągnął narkotyki zmieszane ze sproszkowanym szkłem**.** Hotline Miami **to stroboskopowa aria śpiewana ku chwale przemocy w grach wideo**. Ale absolutnie nie chodzi tutaj o gloryfikację zabijania czy inne tam sensacyjne nagłówki prosto ze słabego reportażu w telewizji, ale o perfekcyjne zrozumienie tego, co siedzi głęboko w DNA naszej branży, wyciągnięcie tego na światło dzienne i spokojne stwierdzenie faktu, że tak właśnie wyglądamy i nie bardzo jest o czym dalej rozmawiać, bo nic się w tej kwestii przecież nie zmieni.

Trudno o równie klasyczną formę – to zwykły top-down shooter. Trudno o równie paskudną dla nieprzyzwyczajanego odbiorcy grafikę – to pixel art, który za nic nie przeprasza. Trudno o równie irytujący dla branżowych filozofów gameplay – w tym się przecież tylko chodzi i strzela. Ale wystarczy popatrzeć na Hotline Miami jak na dzieło perfekcyjnie przemyślane, a nie sklejkę przypadkowych pomysłów (jak to w naszej branży często niestety bywa), żeby wszystkie te elementy docenić zarówno z osobna, jak i w całości, którą generują.

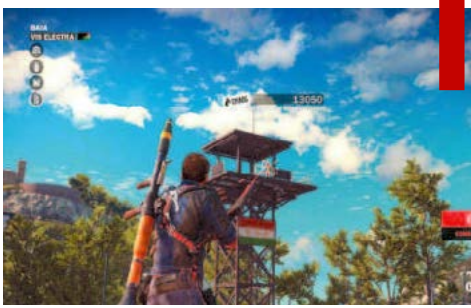
**To gra o przemocy – i głównym środkiem stylistycznym, z którego korzysta jest przemoc.** Pulsujące w tle klubowe kawałki wprowadzają w trans. W tym transie chodzi się z miejsca na miejsce strzelając do wszystkiego, co się rusza – i samemu umiera się tak często, że klawisz odpowiedzialny za powtarzanie misji staje się kolejnym rytmicznym uderzeniem lecącego w tle kawałka. Ta gra wymaga pełnej koncentracji. Jednocześnie, kiedy człowiek koncentruje się na bezlitośnie bijących po oczach kontrastujących kolorach, składające się na pretekstowe lokacje pełne pretekstowych ludzików, wszystko zaczyna się w oczach mieszać, a mózg zaczyna wariować.

Niewiele gier zmęczyło mnie tak, jak ona. Niewiele gier było też równie bardzo odczuwalnym fizycznie doświadczeniem. I chociaż wiele razy próbowano już zrzucić Hotline z tronu, to nikomu się wciąż nie udało. ***[Berlin]***

**PREMIERA:** 2015
**GATUNEK:** AKCJA
**PLATFORMA:** PC, PS4, XBO

# JUST CAUSE 3

Fabuła, która nikogo nie interesuje. Bardzo powtarzalna rozgrywka. Totalny brak realizmu. A i tak to jedna z przyjemniejszych gier XXI wieku.



**Jakiś** czas temu miałem piękny i bardzo realistyczny sen: jako dorosły człowiek stałem na nieistniejącej już działce mojej babci i uświadomiłem sobie, że potrafię latać. Wzniosłem się kilkanaście metrów nad drogę, miasteczko, czułem świeże powietrze, lekki wiatr i szybowałem z euforycznym wrażeniem wolności i wszechmocy. Granie w Just Cause 3 może i nie mogło się równać z tym przeżyciem, ale i tak **kilkanaście godzin, jakie spędziłem w fikcyjnym Medici, wspominam jako piękny czas beztroskiego szybowania, do którego chętnie jeszcze nieraz wrócę**. (Niestety nie będzie to na pewno w Just Cause 4, która jest grą dużo słabszą i którą odradzam).

Samochody w JC3 są. W przeciwieństwie np. do serii Saints Row nie mogę powiedzieć, że są zupełnie bezużyteczne. Co prawda nie radzę w nich jeździć, ale mogą się czasem przydać do tego, by chwycić je linką, rozpędzić się i poszybować na paralotni. To właśnie przemierzanie rajskiej wyspy i wyzwalanie jej krok po kroku (wykonując powtarzalne zadania – ale co z tego, skoro za każdym razem sianie spustoszenia w imię wolności jest tak satysfakcjonujące?) to sedno zabawy. Poza tym mamy też misje fabularne, ale jeśli ktoś by mi obiecał piwo za przytoczenie każdej, którą pamiętam, byłbym tak samo trzeźwy jak w tej chwili.

Cieszyć się JC3 można na dwóch poziomach. Podstawowy to granie tak, jak to developerzy zaplanowali: robienie misji, szlifowanie skilla w powietrznych ewolucjach i ratowanie uciśnionego ludu przed lokalnym tyranem. Można jednak pójść o krok dalej i **zacząć bawić się tym, co w tytule najlepsze: zupełnie nierealistyczną, ale bardzo konsekwentną fizyką**. Przyczep więc bombę do zadu krowy, następnie połącz linką biedne zwierzę z przelatującym właśnie odrzutowcem, zdetonuj i ciesz się zaimprowizowanymi fajerwerkami. (Jeśli właśnie się obruszyłeś i pomyślałeś, że jestem psychopatą z umysłem spaczonym grami, wiedz, że nigdy w życiu bym czegoś takiego nie zrobił w rzeczywistości. Nie wiem, skąd miałbym wytrzasnąć krowę, nie mówiąc już o przelatującym nad głową myśliwcu). ***[MQc]***

- **PREMIERA:** 2013
- **GATUNEK:** AKCJA, HORROR
- **PLATFORMA:** PS3, PS4

# THE LAST OF US

Moje doświadczenie z The Last of Us jest nierozerwalnie związane z osobistymi przeżyciami.

**Bez** wchodzenia w szczegóły, w pewnym okresie życia podążanie drogą Joela i Ellie było jedynym sposobem na zapomnienie o własnych problemach. W związku z tym dla mnie zawsze będzie to gra szczególna. Nie tylko z tego względu się tu jednak znalazła – **to po prostu jedna z najlepszych gier XXI wieku.**

Składniki TLoU zostały dobrane w idealnych proporcjach, wszystko jest odpowiednie, pasuje idealnie, nie sposób znaleźć tutaj choćby jednego zgrzytu. Pewnie, że pod względem rozgrywki momentami irytowała. Traciło to jednak na znaczeniu, gdy do trudnego, niewybaczającego błędy gameplayu dochodziło poczucie bezsensu postapokaliptycznego świata i beznadziei misji Joela. Przechodziliśmy więc przez poziomy, wydzierając kolejne kilometry nie tylko dla niego, ale i dla siebie. Do celu, niezależnie od ceny.

Ten ostatecznie okazał się zupełnie inny, niż mogłoby się wydawać – mniej szlachetny i zdecydowanie bardziej egoistyczny. Finał wędrówki zderza gracza z tym, jak relatywnym pojęciem jest dobro. Całość dopełniona została przez mistrza gitary klasycznej – Gustavo Santaolallę, który sprawił, że ścieżka dźwiękowa wybija się na pierwszy plan, jednocześnie pozostając w cieniu.

Wyjątkowość gry tkwi jednak w tym, że choć sama fabuła, jeśli patrzeć na nią przez pryzmat scenariuszy filmowych, jest po prostu dobra, to całość doświadczenia jakim jest The Last of Us – od muzyki, poprzez doskonały voice acting (Ashley Johnson i Troy Baker są bezkonkurencyjni), na historii i gameplayu kończąc – ma jedną poważną przewagę nad kinem. Interaktywność i związana z nią immersja. To właśnie dlatego **podczas gry zapominałem o tym, że istnieje jakiś świat poza tym wykreowanym przez Naughty Dog**. I to jest, moi drodzy, coś naprawdę wielkiego. ***[Ninho]***

# LEAGUE OF LEGENDS

Trudno mi uwierzyć w to, że MOBA Riotu – jedna z pierwszych przedstawicielek gatunku, nadal zresztą w czołówce najpopularniejszych zarówno wśród „zwykłych", jak i profesjonalnych graczy – ma już przeszło dziesięć lat.

**W chwili,** gdy to czytasz, przeżywa drugą młodość, głównie za sprawą taktycznego trybu Teamfight Tactics, ale również dlatego, że **developerzy dokładają starań, by dekady na karku nie było czuć ani w mechanice, ani w oprawie graficznej**. League of Legends wygląda i brzmi lepiej niż kiedykolwiek, dostępnych bohaterów jest w chwili pisania tego tekstu 148 i są naprawdę zróżnicowani, a twórcy co rusz ogłaszają nowe wydarzenia, balansują rozgrywkę, dokładają do puli kolejne postaci, przedmioty czy zmiany na mapie.

Choć ze względu na niezły samouczek, możliwość zabawy z botami i tylko czasem frustrujący matchmaking próg wejścia nie jest okropnie wysoki, współczuję tym, którzy grę poznają dopiero teraz, kiedy jest tak złożona – a jednocześnie trochę im zazdroszczę. Moja przygoda z LoL-em rozpoczęła się – o czym część z was wie, bo niejednokrotnie pisałam o tym na łamach CDA – gdy pewnego razu enki wydrukował mapę Summoner's Rift i zaczął tłumaczyć mi najprostsze rzeczy. Są trzy linie, tu jest dżungla, tu smok, tu Baron, tu wieże... Odkrywanie zróżnicowanych bohaterów i znajdowanie tymczasowych ulubieńców (jak Ashe, Janna, Nami, Malzahar, Trundle ADC, Maokai, Teemo... lista mogłaby się ciągnąć przez pół strony, bo przeżywałam fascynację różnymi postaciami) to jedno z moich najprzyjemniejszych cyfrowych wspomnień, zwłaszcza że były to czasy, w których jeszcze nie streamowałam i mogłam zarywać przy LoL-u całe popołudnia.

Jeszcze do niedawna miałam długą przerwę od gry ze względu na brak czasu, ale ostatnio znów staram się odpalić ARAM-a przynajmniej raz na dwa dni – po pierwsze w ramach odpoczynku, po drugie dlatego, że mam pretekst w postaci prac nad Magazynem League of Legends (już w kioskach!). Powróciłam do tworzenia tego pisma z olbrzymim entuzjazmem właśnie dlatego, że oznacza on więcej godzin z moim ukochanym tytułem – bo co do tego, że należy on do mojej prywatnej czołówki, nie mam wątpliwości. **To jedyna produkcja online, w jaką grywam regularnie i do której ostatecznie zawsze wracam – po dniach, tygodniach, a nawet miesiącach.** enki zresztą też, mimo że odinstalowywał ją w złości kilkanaście razy... to dopiero burzliwy romans! ***[9kier]***

**PREMIERA:** 2017
**GATUNEK:** ACTION-ADVENTURE, SANDBOX
**PLATFORMA:** WII U, NS

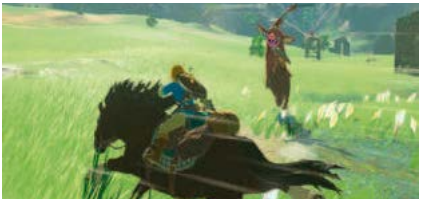
# THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD

**Zespół od Zeldy w Nintendo przez trzydzieści lat robił na nowo tę samą grę, tylko inaczej. Aż w końcu podjął ryzyko, wrócił do korzeni – i stworzył przygodowego sandboksa w otwartym świecie lepiej niż ktokolwiek wcześniej.**

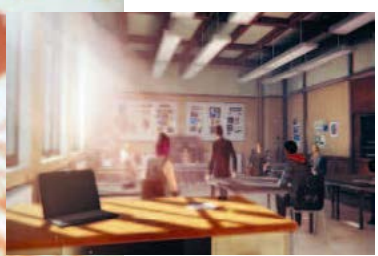
**„Powrót** zespołu do korzeni" może się negatywnie kojarzyć – w muzyce często oznacza to, że podstarzali rokendrolowcy próbują udawać młodzików, nie zważając, że świat przez ostatnie kilkadziesiąt lat nie stał w miejscu. W przypadku Zeldy chodziło przede wszystkim o to, że seria zatraciła gdzieś ten „zew przygody", który stanowił inspirację przy tworzeniu pierwszej odsłony. Możliwość odkrywania nieznanego, otwartego świata, młodzieńcza fascynacja i nieustanne pytanie: „a co się stanie, jeśli zrobię to?". Na szczęście twórcy odrobili lekcje – i dobrze rozumieli, że w 2017 roku ta ciekawskość dotyczy innych rzeczy niż w 1986, a medium wyewoluowało. Rozpoznali mocne i słabe strony Skyrimów tego świata i zrobili to, co Nintendo potrafi najlepiej: stworzyli po swojemu coś, co trochę przypomina innych reprezentantów gatunku, a trochę wcale.

**Breath of the Wild to gra genialna. Zapewne najlepsza, w jaką grałem.** Bierze ten banał: „widzisz tę górę w oddali? Możesz tam pójść" i rozwija go aż do przesady, dając nam niespotykaną wolność. Objawia się ona między innymi tym, że możemy się na tę górę (jak i na niemal wszystko inne) dosłownie wspiąć, a dzięki paralotni przelecieć z niej na sąsiadujące szczyty. Po świecie rozsiano 120 miniaturowych dungeonów, a każdy wymaga od nas rozwiązania jakiejś zagadki logicznej – i to też jest powiązane ze wspomnianą wolnością, bo gra w naturalny sposób wynagradza naszą inwencję, zarówno w samych świątyniach, jak i w otwartym świecie. A to za sprawą dwóch systemów: fizyki i „chemii". To pierwsze to po prostu zaawansowany silnik fizyczny, dzięki któremu np. niektóre elementy otoczenia można wykorzystywać przeciwko swoim wrogom zamiast sięgać po tradycyjną broń. To drugie dotyczy m.in. właściwości materiałów. Metal przewodzi prąd, więc paradowanie w pełnej zbroi podczas burzy jest złym pomysłem. I takich patentów – związanych z wiatrem, grawitacją, ciepłem, przemoczonym ubraniem, lodowatą wodą, zamarzaniem, naturalnym rozprzestrzenianiem się ognia – jest mnóstwo.

Breath of the Wild to gra, która na „a co się stanie, jeśli zrobię to?" zawsze ma ciekawą i satysfakcjonującą odpowiedź. Można nie zgadzać się, że to najlepsze, co przytrafiło się temu medium od bardzo dawna, ale odmawianie jej geniuszu to zwykła ignorancja. ***[spikain]***



- **PREMIERA:** 2015
- **GATUNEK:** PRZYGODOWA
- **PLATFORMA:** PC, PS3, PS4, X360, XBO, AND, IOS



# LIFE IS STRANGE

**Dawno, dawno temu Telltale Games na nowo rozbudziło przygodówki – gatunek, który od lat znajdował się w stagnacji.**

**Okazało** się, że ich nowy przepis na grę przygodową jest tak fajny, że można zrobić według niego jeszcze kilka produkcji – i samemu tym samym zapędzić się w stagnację, tym razem ze śmiertelnym skutkiem. W międzyczasie powstało jednak Life Is Strange, które wykorzystało tę formułę lepiej niż samo Telltale – a przy okazji wprowadziło do Kanonu Ważnych Postaci z Gier kilka nowych imion, które znają dziś wszyscy. Można krzyknąć, że to nie jest gra idealna, że w przeciwieństwie do wielu pozycji w tym Tipsomaniaku nawet do ideału się nie zbliża. Bo zbieranie puszek, bo trochę naciąganych momentów, bo zabawa z cofaniem czasu (jeden z filarów rozgrywki!) szybko okazuje się dość płytka i momentami nieintuicyjna. Ale... to lista pamiętnych gier minionej dekady, prawda? No więc o Life Is Strange nie sposób zapomnieć. Odciska się na odbiorcy – charakterystyczna oprawa, świetna reżyseria i autentyczne dialogi (no dobra, minus „hella") wywołują prawdziwe emocje, co w dziełach zamkniętych, tj. opowiadających określoną historię, jest niezwykle trudne. Dla większości twórców nieosiągalne. Nic więc dziwnego, że – przypominam! – **wśród czytelników CD-Action w głosowaniu na grę roku 2015 dzieło Dontnod przegrało tylko z Wiedźminem 3**. I nic dziwnego, że jako jedną z ulubionych gier tej generacji wymienił je niejaki Yoko Taro. Aha, jeszcze jedno: bay, nie bae. Nie żartujcie sobie nawet. ***[spikain]***

PREMIERA: 2002
GATUNEK: AKCJA
PLATFORMA: PC

# MAFIA

**Choć Mafię ukończyłem już dwucyfrową liczbę razy, wciąż co jakiś czas bezskutecznie próbuję dobrnąć do finałowej strzelaniny na balkonie, mając więcej niż 5% paska zdrowia.**

**O Mafii** napisano już naprawdę wiele, najczęściej skupiając się głównie na świetnym zwrocie akcji z końcówki oraz (całkiem niesłusznie uważanej za bardzo wymagającą) misji z wyścigiem. Tymczasem obok superszybkich bolidów były tu też autka, które ze względu na skromną moc silnika potrafiły podczas jazdy zatrzymać się w połowie podjazdu... Krótko mówiąc, lata 30. XX wieku, czasy kiedy nawet taksówkarz mógł zostać mafijnym żołnierzem – zostać bandytą, by nie być ofiarą. Udzielona przez Tommy'ego pomoc gangsterom w ucieczce podczas ataku wrogiej frakcji od razu uczyniła go wrogiem sporej części przestępczego świata.

Patrząc z perspektywy czasu, w przekonaniu o wielkości dzieła Illusion Softworks utwierdza mnie to, że wciąż pamiętam przebieg w zasadzie dowolnej misji – jak skończyła się wycieczka na wieś, co znajdowało się w pudełkach z cygarami i jakie cechy charakteru Tommy'ego sprawiły, że ostatecznie sprawy przybrały taki, a nie inny obrót. Pod tym względem Mafia zaprzecza niepisanym regułom głoszącym, że najciekawsze fragmenty powinny czekać gracza na początku oraz końcu przygody. Tutaj ciężko było wskazać te gorsze.

Dzięki temu **gra w niedościgniony dla innych produkcji sposób, pozwalała poczuć się jak na planie filmu gangsterskiego**. Pod jej wpływem obejrzałem całą klasykę gatunku i z niecierpliwością wypatrywałem latami premiery „Irlandczyka" – powrotu do gatunku dawno niewidzianego na ekranach kin. Nawet jeśli trudno uznać dzieło Czechów za szczególnie zgodne z realiami historycznymi, **jego wielkość polega po prostu na tym, że (nadal) budzi emocje**.

Choć po latach grafika wygląda już nieco kartonowo, a toporność strzelanin odrzuca, wciąż jeszcze liczę, że zamiast tworzyć kolejne sequele, znajdzie się jeszcze ktoś wystarczająco odważny, by na nowo pochylić się nad rozpisanym przez ekipę Daniela Vávry scenariuszem. ***[Otton]***

- **PREMIERA:** 2017
- **GATUNEK:** KART RACING
- **PLATFORMA:** NS

# MARIO KART 8 DELUXE

Na wstępie chciałbym zaznaczyć, że Mario Kart > wyścigówki z Crashem *[wrrr! – dop. Bastian]*.

**A teraz** przejdźmy do rzeczy: do podanych w metryczce platform w zasadzie wypadałoby dodać Wii U, bo to z tej konsoli się gra wywodzi. Ale po pierwsze na Switchu sprzedała się już 2,7 raza lepiej (23 miliony!), a po drugie zawiera jedną rzecz, której pierwotnie w MK8 bardzo brakowało: prawdziwy tryb Battle. Chodzi o to, że co prawda **jest to nadzwyczaj fajna i przyjemna arcade'owa wyścigówka, ale tak naprawdę na dychy i znaki jakości zasługuje przede wszystkim jako gra z gatunku vehicular combat**. Zwłaszcza że można w nią grać przez sieć... we dwie osoby na jednym telewizorze.

Dlatego choć od premiery minęły trzy lata, nadal podnoszą mi się uszy, kiedy moja lepsza połówka powie „chodź postrzelać do Niemców" (w domyśle: postrzelać żółwimi muszlami; do Francuzów, Hiszpanów, Amerykanów i Japończyków też, ale może nie ciągnijmy tematu). Grałem dosłownie przedwczoraj i bawiłem się tak dobrze jak zawsze. Mario Kart 8 Deluxe ma do przesady dopieszczoną mechanikę (efekt lat szlifów – to seria z prawie dwudziestoletnią tradycją), genialnie zaprojektowane trasy, niesamowitą ścieżkę dźwiękową... Zawiera też wszystkie DLC z pierwotnej wersji, więc między innymi postacie, tory i samochody z serii The Legend of Zelda, Animal Crossing, Splatoon i F-Zero.

Czegóż chcieć więcej? Ano właśnie tego trybu walki, czy właściwie kilku trybów: w tym świetnie rozwiązanych wariacji na temat capture the flag czy team deathmatch. To do Battle regularnie wracam i z tego powodu autentycznie kupiłbym trzeci port gry, gdyby takowy powstał. Tak, wiem, że to niewychowawcze wypisywać takie rzeczy, ale co ja poradzę, że to takie dobre? ***[spikain]***

- **PREMIERA:** 2010
- **GATUNEK:** ACTION RPG/SHOOTER TPP
- **PLATFORMY:** PC, X360, PS3

# MASS EFFECT 2

**Serce mi mówi, że najlepszą częścią trylogii Mass Effect jest „trójka" (*). Rozum, że „dwójka". Tak między nami, to cała trylogia ME urywa fanom space-opery głowy i nie tylko. Ten tekst, choć poświęcony tylko środkowemu epizodowi, to hołd dla niej całej. To gra mego życia. Rzekłem.**

**Jak** mawiał mistrz filmowego suspensu, Alfred Hitchcock, „dobra opowieść powinna zaczynać się od trzęsienia ziemi, a potem napięcie powinno stopniowo rosnąć". Twórcy „dwójki" odrobili tę lekcję. Początek ME2 jest więc wręcz porażający. Nic więcej nie powiem, by nie spoilerować... Niezbyt w sumie skomplikowana fabuła tej części sprowadza się do „zanim wyruszysz w samobójczą misję, musisz skompletować drużynę" (**). I to wystarcza, by świetnie się bawić. Ech, daj mi Boże choć raz na pięć lat grę, gdzie są równie **znakomicie skonstruowane questy poboczne** i tak genialnie wykreowani współtowarzysze (...Jacob, to nie o tobie, sorry!), z którymi się autentycznie zżywasz. Dodajmy do tego sporo świetnych dialogów, oraz niezłą dawkę dobrego humoru. Samą misję finalną w ME2 **mam za jeden z najlepszych questów w ogóle**, gdzie poziom grywalności i immersji wręcz rozwala skalę. Bo ile razy wykonywaliście epickie zadanie, które możecie zakończyć bez strat własnych (a do tego ratując życie jeńcom) – lecz równie dobrze można tam stracić nie tylko jeńców ale całą drużynę... i samemu zginąć. **Wszystko zależy tylko i wyłącznie od decyzji jakie podjęliście w czasie całej rozgrywki!** Dodajcie do tego jeszcze NIESAMOWITĄ muzykę w jej trakcie, a macie coś, co poziomem dramatyzmu zjada całą disnejowską trylogię SW jednym kłapnięciem miażdżypaszczy. ***[Smg]***

*(*) Mass Effect: Andromeda to już osobna opowieść i nie wliczam jej do „cyklu Sheparda".*

*(**) ...oraz wykonać misje lojalnościowe dla swej ekipy i maksymalnie ulepszyć statek, ko-niecz-nie!*

# MAX PAYNE

Wstyd przyznać ale moja druga połówka na grach się zupełnie nie zna. I nie odróżnia Dooma od Pac-Mana.

**Ale** od czasu do czasu zdarza się jej wspomnieć o tym, jak to grałem w „taką straszną grę, gdzie facet w czarnym płaszczu biegał i zabijał wszystkich". Tak jest, z dziesiątków ogrywanych przeze mnie w domu tytułów pamięć wryła się jej tylko Max Payne sprzed prawie 20 lat.

Co w tej grze było takiego wyjątkowego? W 2001 niewątpliwie zachwycała nas oprawą wizualną. Do tego stopnia, że na okładce CDA pojawił się nie artwork z Maksa, ale po prostu screen wzięty z gry. I my, i czytelnicy, uznaliśmy zgodnie że ma wysoką, wręcz fotorealistyczną jakość, bo ani jeden z ok. 100 000 nabywców tego numeru nie napisał, że okładka jest do bani. Ale cóż, oprawa starzeje się najszybciej, więc dzisiaj kanciastość modelu Maksa, z „naciągniętą" na głowę zdigitalizowaną twarzą z wiecznie zastygniętym grymasem (ni to bólu, ni złości) budzi raczej zduszony chichot niż jęk zachwytu. Warto też wspomnieć, że **będący znakiem rozpoznawczym tej gry „bullet time"**, którym jakże obficie nas w niej raczono, wcześniej już wykorzystano w innej produkcji, gdzie nikt specjalnie się tym nie podniecił... A tu to „zabanglało", i to jak!

Niewątpliwym atutem Maksa była jego dojrzała – jak na grę akcji – fabuła, w której główny bohater ściga morderców swej rodziny. W międzyczasie wrobiony w zabójstwo agenta federalnego, odkrywa też powiązania rządu z – oględnie ujmując – nieciekawymi środowiskami, w nader nieciekawych sprawach. Sterując Maksem penetrującym przestępczy półświatek, powoli orientujemy się w jak wielkie bagno wdepnęliśmy, a interaktywne „halucynatoryczne" sekwencje, gdzie Maks przeżywa swe nawracające największe koszmary, niewątpliwie zapadały niejednemu w pamięć. Mi na pewno...

To, plus **ogólna filmowość narracji** (a czasem – komiksowość, bo mieliśmy tam retrospekcje w formie komiksowych kadrów) oraz faktycznie dość duży poziom brutalności, sprawił że **był to taki gamingowy odpowiednik filmów Johna Woo**. Czy warto dziś zagrać w pierwszego Maksa? Uważam, że tak. Bo choć zestarzał się mocno, to z godnością. ***[Smg]***

- **PREMIERA:** 2015
- **GATUNEK:** AKCJA/SKRADANKA
- **PLATFORMA:** PC, PS3, PS4, X360, XBO

# METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN

**Jednym z najbardziej słodko-gorzkich momentów mojej działalności dziennikarskiej była wizyta w japońskim oddziale Konami, gdzie zaproszono mnie na pokaz Ground Zeroes – wstępu do powstającego już chyba z milion lat piątego Metal Gear Solid.**

**Z jednej** strony nie ma co narzekać – ktoś zapłacił za to, żebym leciał na drugi koniec świata – ale z drugiej to wydarzenie w drastyczny sposób zmieniło sposób, w jaki patrzę na naszą branżę. Bo trudno jest traktować poważnie biznesowe teksty typu „ta gra nie ma szans się zwrócić", kiedy produkująca ją firma wynajmuje powierzchnię biurową w jednym z najdroższych budynków jednej z najdroższych dzielnic Tokio, a na dodatek buduje sobie „centrum kreatywne" o niesprecyzowanej funkcji w miejscu, o którym chyba wiele nie mogę mówić, ale przypominającym centrum dowodzenia czarnego charakteru z filmów o Bondzie. Nieogarnięcie biznesowe Konami w kwestii produkcji gier mogło doprowadzić do różnych rzeczy – i doprowadziło do wielu smutnych (np. anulowania Silent Hills), ale jednocześnie tylko na takim gruncie mogła powstać tak szalona seria jak Metal Gear Solid.

I czego by nie mówić o jej ostatniej odsłonie – kolejnych nie będzie, bo MGS bez Kojimy nie istnieje – to ja akurat **mam słabość do rzeczy, które padły ofiarą własnej ambicji**. To miała być o wiele większa rzecz przecież, a wyszła wybrakowana i niedopracowana, z całym brakującym rozdziałem, który mógłby pospinać poszarpaną fabułę w jakąś spójną całość.

No ale zabrakło czasu i zakręcono kurek z pieniędzmi, a potem pozbyto się tego, kto te pieniądze wyrzucał przez okno próbując stworzyć Arcydzieło. No i trudno – można było się spodziewać, że sielanka nie może trwać w nieskończoność. Mimo wszystko jednak nie można nie być wdzięcznym za to, że Kojima, mając możliwość wykorzystania środków, jakie dawał biznesowy chaos panujący w Konami, po prostu usiadł i robił swoje. **Absurdalne historie o absurdalnych bohaterach znajdujących się w absurdalnych sytuacjach** – i robił to tak poważnie, a przy tym tak dobrze, że nawet ścierając zęby z zażenowania, chciało się grać i poznawać te jego światy dalej.

PS Oczywiście, jeżeli mówimy o najlepszym MGS-ie, to fabularnie wygrywa „dwójka", a gameplayowo „trójka". ***[Berlin]***

- **PREMIERA:** 2011
- **GATUNEK:** SANDBOX, SURVIVAL
- **PLATFORMA:** PC, PS3, X360, WII U, PS4, XBO, NS, AND, IOS, 3DS, PSV (I INNE)

# MINECRAFT

**Pobudza kreatywność, dostarcza emocji, sprzyja zawieraniu przyjaźni... i nigdy się nie kończy. Ale jest w Polsce nielegalna, więc pomówmy o Minecrafcie.**

**Jak** to możliwe, że Minecraft w ogóle nie słabnie – a wręcz przeciwnie, chwali się ciągle wynikami typu „90 milionów graczy miesięcznie"? Po tylu latach? I dlaczego nikomu nie udało się zreplikować jego sukcesu? Częściową odpowiedzią na to ostatnie pytanie jest zapewne efekt śnieżnej kuli, ale przecież mnóstwo gier zyskuje ogromną popularność, po czym zainteresowanie nimi słabnie i nawet jeśli nie gaśnie całkowicie, utrzymuje się na znacznie niższym poziomie.

Nie bez znaczenia jest to, że Minecraft jest grą bez sufitu. Po rozpoczęciu zabawy od razu mamy tysiąc różnych ścieżek, tysiąc sposobów na rozgrywkę. Jednocześnie wszystkie te mechanizmy, które stopniowo się przed nami otwierają – walka, rolnictwo, budowanie, alchemia, eksploracja, łowienie ryb, konstrukcje z redstone'u i tak dalej – przenikają się w taki sposób, że co rusz jesteśmy zachęcani: „spróbuj jeszcze tego! Nie musisz, ale możesz!". I próbujemy, bo każdy z tych aspektów rozgrywki ma wpływ na pozostałe, a jednocześnie wszystkie są dopracowane w sam raz – nie niedopieczone, ale i nie przekombinowane. Co się zaś sufitu tyczy – ta zabawa nie ma końca. Bardzo długo mamy kolejne rzeczy do zdobycia, kolejne cele wyznaczają się same – a **kiedy nawet osiągniemy już, zdawałoby się, wszystko... zawsze da się zbudować coś większego, bardziej imponującego, ładniejszego lub lepiej działającego**. Gdy i to nam się nudzi – proszę bardzo, są tysiące świetnych modów, setki minigier oficjalnych i nieoficjalnych, a nawet całe pełnoprawne gry zbudowane na bazie Minecrafta. Oraz, rzecz jasna, serwery, które dodają do tej całej zabawy zupełnie nowy wymiar.

Nie da się dziwić, że tak wielu ludziom Minecraft nie znudził się od ponad dekady (bo we wczesne wersje graliśmy już przecież w 2009). Ani że inni wracają do niego po latach – niektórzy poznali go jako dzieci, a teraz są dorośli. I świetnie się bawią, bo nadal jest niesamowicie angażujący. Warto przy tym pamiętać, że **to nie tylko dobre połączenie kilku idealnie zazębiających się koncepcji, ale i ciężka praca zespołu** rozwijającego Minecrafta w odpowiednim tempie, w bardzo przemyślanym kierunku. Rozumiejącego na przykład, że „więcej" nie zawsze znaczy „lepiej".

Minecraft może być tą grą spośród wszystkich w naszym tipsomaniakowym zestawieniu, która namieszała w branży najbardziej. ***[spikain]***

**PREMIERA:** 2011
**GATUNEK:** BIJATYKA
**PLATFORMA:** PC, XBO, PS4

# MORTAL KOMBAT (2011)

Na tę grę czekałem latami. Odkąd seria porzuciła dwuwymiarową grafikę, doświadczała cyklicznego zjazdu.

**OK,** może i były lepsze odsłony, całościowo jednak trudno było się oprzeć wrażeniu, że najlepsze lata Mortal Kombat ma już za sobą. A tu nagle **przyszedł reboot i urwał mi łeb.** To pierwszy ze współczesnych Mortali i równocześnie **tytuł, który pozwolił serii wyrwać się z oparów kiczu, kiepskiego 3D, nagromadzenia absurdalnych niekiedy postaci, wątków i rozwiązań**. Powrót do korzeni – ale w formie jak najbardziej świeżej i nowoczesnej. Równocześnie jednak prostej i świetnie nawiązującej do pierwszych trzech części. Których był zresztą alternatywną formą – twórcy bowiem bezceremonialnie przerwali wcześniej nakreśloną linię czasową, zmuszając Raidena do próby odmienienia losów wszechświata i zamieszania w wydawałoby się dawno ustalonej przeszłości.

Skutek jest taki, że wracają starzy znajomi w formie, w jakiej ich pamiętamy. Tyle że w 3D, świetnie ruszający się i walczący – ale równocześnie pozostawiający wrażenie, że jest jak za dawnych lat. Ktoś podjął świetną decyzję, by nie cudować, jak choćby w MK4, z przestrzenią areny. Walczymy więc klasycznie – od lewa do prawa, skacząc nad głowami przeciwników i robiąc użytek z gratów rozmieszczonych na arenie. Jest też keczup. Dużo keczupu.

W paru krajach nowy Mortal Kombat nie został dopuszczony do sprzedaży. To, co z perspektywy czasu w oryginalnych MK wydawało się groteskowo przerysowane, tu nabrało paskudnej wręcz niekiedy dosłowności. Grałem, wyrywałem kończyny, podpalałem, dekapitowałem. Cholera jasna, czego tam nie było! To była dokładnie ta gra, przez którą straciłem fortunę w gralniach, tyle że teraz na dużym, domowym ekranie i z olśniewająco wręcz poprawioną, krwawo dosłowną grafiką. Nawet przysposobione niegdyś pamięcią mięśniową kombinacje ciosów działały!

**To tytuł, który ponownie otworzył Mortalowi świat.** Jako pierwszemu z nowej serii, należą się mu słowa uznania, ale równocześnie nie znaczy to, że dwie kolejne odsłony były gorsze. To w dużej mierze kwestia gustu – tu jednak bez wątpienia do głosu dochodzi sentyment. Jeśli chcecie zagrać i jednocześnie powspominać dawne czasy, nic lepszego nie ma. ***[Krigore]***

# NEED FOR SPEED: UNDERGROUND

*„Hi, I'm Brooke Burke and I play Rachel Taylor in Need for Speed Undergr..."* (tu, zwyczajowo, pacnąłem klawisz Esc). Idealnie, wraz z pierwszą nutą zremiksowanego przez Fredwrecka „Riders On The Storm" The Doorsów wjeżdża napis „Press Enter".

**Doskonale** zdaję sobie sprawę, że wielką estymą wśród polskich graczy cieszy się głównie „cytowany" we wstępie Underground 2, ale to jedynka przetarła szlak dla wysypu gier o dokładaniu wielkich spojlerów do małych autek, oklejania ich naklejkami i robienia z nich za pomocą neonów choinek na kółkach. I zrobiła to perfekcyjnie, nawet mimo tego, że już w momencie premiery walił po oczach duch starej szkoły projektowania ścigałek – gra była bowiem maksymalnie liniowa.

Nie przeszkadzało to jednak doskonale bawić się pacholęcej wersji mnie na ulicach fikcyjnego Olympic City. Całkiem dobry model jazdy (rozwinięty później do perfekcji w NFS Carbonie) świetnie korespondował ze z lekka erpegową mechaniką ulepszania pojazdu. Do tego masa ciekawych konkurencji, z wciągającymi drag race'ami i pojedynkami na punkty w jeździe driftem. **„Andergrand" pokazywał zupełnie nowe oblicze serii i robił to w arcyklimatyczny sposób**, garściami czerpiąc z, chociażby, „Szybkich i Wściekłych".

Nie sposób nie wspomnieć tu o doskonałej oprawie. W 2003 roku NFS po prostu generował opad szczęki; do oporu wykorzystywał zatrzęsienie technik obróbki obrazu w locie, między innymi tę od rozmyć, motion blur (przy wysokich prędkościach z odpalonym nitro miało się wrażenie bycia wgniecionym w fotel), zaś wiecznie mokra nawierzchnia, jakby świeżo po deszczu, niczym lustro w efektowny sposób odbijała w swojej tafli otoczenie. Wszystko się świeciło, krzyczało i było maksymalnie efekciarskie – nigdy nie zapomnę choćby syku mijanych o włos przeszkód. Tak samo jak świetnego soundtracku, który zapoznawał nas z Lil Jonem (i jego legendarnym „Get Low"), Overseerem, BT czy Spiderbaitem (i ich niezłej interpretacji „Black Betty").

A tak w ogóle, to pamiętam, że jak się miało słaby sprzęt, to nie było widać pań, które odliczały do startu wyścigu. Że o wszystkich super-bling-bling-efektach nie wspomnę. Smutne było moje życie z kartą S3 Savage. ***[Bastian]***

PREMIERA: 2006
GATUNEK: RPG
PLATFORMA: PC

# NEVERWINTER NIGHTS 2

Mimo że kampania single player wymaga ok. 50 godzin, czas szybko płynie na dożynkach w Faerûnie. Aż żal wracać do „normalnego" świata.

**Pierwsza** część NWN wzbudzała zachwyt, kawał erpega, świetny, rozległy świat i zróżnicowane questy... Ale dopiero druga część, gdzie zmieniono model drużyny, co wniosło do rozgrywki powiew innowacji i tchnęło życie, sprawiła, że NWN zyskało prawdziwą nieśmiertelność. Tworzenie sobie herosa aż przytłaczało mnie mnogością wyborów i dłubaniem w tabelkach. Zróżnicowani bohaterowie, których można dołączać do ekipy jako towarzyszy i śledzić ich konwersacje między sobą, sterować całą bandą i mieć baczenie na rozwój postaci typowy dla RPG, to było to, czego gracze potrzebowali. Do tego nowy system podras, cała masa świeżych czarów i edytor modów, m.in. do tworzenia własnych scenariuszy, do których ogrywania w multi można potem zapraszać kompanów. **Tu można wsiąknąć i nie wychodzić przez rok.**

To te mody sprawiły, że nawet przejście kampanii kilka razy nie odstręczało od gry, bo nieustannie można było samodzielnie tworzyć coś nowego, od modyfikacji w ekwipunku po skrypty, które zmieniają zachowanie poszczególnych postaci. Nic dziwnego, że **społeczność wytworzona wokół NWN2 nadal żyje** (serwer do multi wciąż działa, ludzi nie brakuje, gildie się tworzą, a na Discordzie i forum NWN2 dalej trwają, rozbuchane niekiedy, dyskusje na temat rozgrywek) i ma się świetnie. Do tego muzyka, dzięki której cała walka z siłami zła i dążenie do pokonania Króla Cieni stają się jeszcze przyjemniejsze. Nie przepadam za multi, a jednak ten w NWN2 jakoś mnie kręci. Ale to przede wszystkim **klimat tytułu. TA FABUŁA! Single czy multi, po prostu to działa tak, jak powinno i pochłania bez reszty**. Lubię gry, w których zachodzi immersja z bohaterem i wpada się w ten świat jak śliwka w kompot. No i tak w nim sobie pływam od nastu lat. ***[Cerebrum]***

- **PREMIERA:** 2010
- **GATUNEK:** AKCJA/RPG/HACK'N'SLASH
- **PLATFORMA:** PS3, X360

# NIER

Gra, która po prostu musi pojawić się w zestawieniu takim jak to, które właśnie czytacie, jest Nier. I najgorsze, że niełatwo jest wyjaśnić dlaczego – na pierwszy rzut oka niczym się przecież nie wyróżnia.

**Chociaż** zabrzmi to trochę dziwnie, to możliwe, że w okolicach premiery właśnie niepozorność była jedną z cech, które doprowadziły do niegasnącej popularności tego tytułu – niespodzianka, jaką zaserwowano niczego niespodziewającym się odbiorcom. Niby grali w raczej słabe skrzyżowanie Zeldy z Dynasty Warriors, ale w praktyce **każda godzina wycierpiana z Nier okazała się warta zachodu – pod warunkiem, że przeszło się grę co najmniej dwa razy**. A jak można się domyślić – nie wszyscy mieli na to ochotę. Bo Nier nie zostało przyjęte zbyt ciepło i dopiero po latach historia zweryfikowała, kto miał rację – grupa zapalonych graczy, którzy przy każdej możliwej okazji powtarzali, że to rzecz genialna, czy niezadowoleni recenzenci, którzy odbębnili swoją robotę nie dając tej produkcji szansy zabłysnąć.

Szalone dzieło Yoko Taro doczekało się równie szalonego sequela. Stworzonego przez profesjonalistów z Platinum Games, o wiele bardziej dopieszczonego, równie dziwnego i ciekawego. Jednocześnie, chociaż z całego serca polecam Nier: Automata wszystkim, którzy nie mają pod ręką PS3 albo X360, to jednak właśnie oryginał jest czymś, co nie ma i nie będzie miało sobie równych. Jeżeli będziecie mieli okazję, to dajcie tej grze szansę, a niewiele rzeczy w sequelu was czymkolwiek zaskoczy.

I kręcę się dookoła tematu z oczywistego powodu: **to gra, w której najważniejsza jest historia**. Nie mogę powiedzieć o niej wiele, bo trzeba odkryć ją na własną rękę, a każdy spoiler potencjalnie zepsuje wam zabawę. Jednocześnie konieczne jest przejście gry co najmniej dwa razy (ale spokojnie: kolejne przejścia są o wiele, wiele krótsze), bo to, co dzieje się po napisach jest kluczowe dla zrozumienia fabuły. I poznania tego, co sprawiło, że jakimś cudem – mimo miernoty technicznej i tym podobnych problemów – pamięć o Nier przetrwała te miliony lat, które nas dzielą od premiery.

Jeżeli więc lubicie specyficzny klimat japońskiej nostalgii i poetyckości, a jednocześnie lubicie myśleć o grach jako o medium i cenicie sobie dziwne – ale przy tym niesamowicie dobre – historie, to niewiele rzeczy powinno podpasować wam bardziej. Warto bardzo, chociaż wszyscy, którzy polecają Nier, zdają sobie sprawę, że kupić to i faktycznie zagrać jest tak trudno, że równie dobrze możecie odpalić Automatę. Wciąż będzie dobrze... ale nie aż tak dobrze. ***[Berlin]***

**PREMIERA:** 2015
**GATUNEK:** METROIDVANIA, PLATFORMÓWKA
**PLATFORMA:** PC, XBO, NS

# ORI AND THE BLIND FOREST

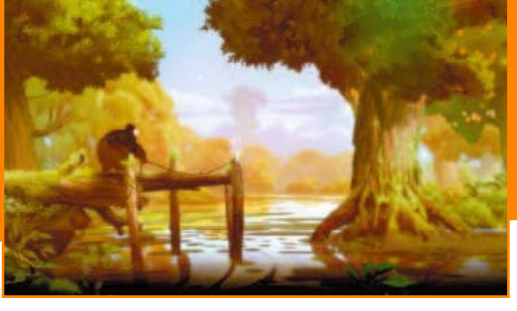
Na pierwszy rzut oka Ori jest sympatyczną indieplatformówką z baśniową oprawą audiowizualną. I nie ma co zaprzeczać – właśnie tak jest.

DZIKA KARTA
WITOLD

**Moon** stworzyło **jedną z najpiękniejszych gier w historii**, przywołującą swoją nieco melancholijną atmosferą produkcje studia Ghibli. Również fabuła, chociaż prosta i raczej nieprzesadnie zaskakująca, zaserwowana jest nam w taki sposób, że nie raz czy dwa niebezpiecznie blisko byłem tłumaczenia się rodzinie z nadmiernej potliwości oczu. Ślepy las jest po prostu miejscem wyjętym jakby prosto z dziecięcej wyobraźni – a przed czymś takim bronić się jestem w stanie.

Przechodząc do samej rozgrywki... Ha, dużo bym dał, żeby dowiedzieć się, ile padów i klawiatur złamali wszyscy skuszeni przyjazną grafiką, gdy zderzyli się z tutejszym poziomem trudności. Ori jest bowiem tytułem bezlitosnym, wymagającym od nas precyzji i doskonałego zrozumienia dostępnych narzędzi. Chociaż zdawało mi się, że rozumiem to doskonale, dopiero ucieczka w drzewie Ginso pokazała mi, czym jest ten tytuł – okrutnym potworem, którego jedynym powodem egzystencji jest doprowadzenie mnie do płaczu. Wyobraź sobie kilkuminutową sekwencję skoków i korzystania z poznanych wcześniej umiejętności, w której margines błędu wynosi ok. sekundy. A teraz dodaj do tego wrogów obecnych dosłownie wszędzie, skakanie z jednej krawędzi ekranu na drugą i poruszanie się z prędkością wiatru, wymuszające od nas zapamiętania całej drogi – gdy po godzinie (no, powiedzmy) prób udało mi się w końcu dotrzeć na szczyt, czułem się równie żywy, co wyczerpany. A przede mną było jeszcze kilka takich „bossów".

Mam wrażenie, że często się o tym zapomina, ale **Ori jest przede wszystkim genialną metroidvanią**. Śmigamy w nim po ogromnej i pełnej sekretów mapie, na której backtracking uprawiamy właściwie non stop, dzięki odblokowywanym co i rusz umiejętnościom pozwalającym otworzyć kolejne przejścia. Sama walka za pomocą owych zdolności , nawet jeżeli drugorzędna, szczególnie na dalszych etapach sprawiała mi niemało satysfakcji – chociaż bez żalu oddałbym ją za jeszcze więcej elementów platformowych. W ciągu całej mojego growej przygody niewiele było bowiem momentów porównywalnych z czystą frajdą, jaką miałem, gdy pokonywałem kolejne sprytnie zaprojektowane tory przeszkód w tej grze, czując się przy tym jak geniusz i zręczna małpa jednocześnie. **Ori jest kwintesencją flow** – idealnego stanu umysłu między satysfakcją a euforią. ***[Witold]***



- **PREMIERA:** 2016
- **GATUNEK:** FPS
- **PLATFORMA:** PC, PS4, XBO, NS

# OVERWATCH

Overwatch robi wiele rzeczy dobrze – i to naprawdę miłe uczucie pisać te słowa o współczesnej grze Blizzarda. Nie mam jednak wątpliwości, że tym, co przesądziło o jego sukcesie, był design postaci.

**„Był"** jest zresztą nieodpowiednim słowem, bo choć mowa o grze sprzed 4 lat, Overwatch ma się bardzo dobrze i nie zapowiada się, żeby ten wpis w Tipsomaniaku zdezaktualizował się jeszcze co najmniej przez kilka kolejnych. Wiadomo, że kiedy Blizzard wyda grę, wszyscy rzucają się na nią jak na karpia w Lidlu. Tym razem jednak – w przeciwieństwie do trzeciego Diablo, które trzeba było mocno dopieścić po premierze, czy dodatków do World of Warcraft, wśród których przeważają te rozczarowujące – był to strzał w dziesiątkę. **Gra pozostaje najważniejszym hero shooterem w historii** – i jedynym, może oprócz Paladins i Apex Legends, o którym za dwadzieścia lat będziemy pamiętać. Powodów jest kilka, ale tym najważniejszym jest, jak wspomniałem, design postaci. Niezwykle rzadko mamy do czynienia z tak dużą liczbą zapamiętywalnych bohaterów w jednej grze – na dodatek każdy z nich mógłby być protagonistą swojej własnej produkcji, bo gra się nim zupełnie inaczej niż całą resztą. Przede wszystkim jednak to zróżnicowanie pozwala dosłownie wszystkim graczom znaleźć sobie jednego do kilku faworytów. Co przypomina mi, że muszę kupić sobie nową koszulkę z D.Vą, bo ta, którą mam, już prawie doszczętnie się sprała.

Głupio byłoby jednak, gdybym nie wspomniał o tym, jak niesamowicie ciekawie zbudowany jest świat Overwatcha. O tym, jak każdy zakątek każdej mapy – dedykowanej przecież potyczkom drużynowym, a nie fabularnej kampanii – opowiada jakąś historię. Nawet jeśli ktoś nie przeczyta ani jednego oficjalnego komiksu (ja nie czytałem!) i nie ogląda pixarowatych scenek na kanale gry na YouTubie, w mig poczuje się na każdej takiej mapce jak na własnym podwórku. **Overwatch jest genialny** – i pisze to ktoś, kto wprawdzie na ogół docenia strzelanki, ale nie zwykł się nad nimi rozpływać. ***[spikain]***

**PREMIERA:** 2013
**GATUNEK:** LOGICZNA
**PLATFORMA:** PC, PS VITA, IOS

# PAPERS, PLEASE

Kto by pomyślał, że pełną grozę i beznadzieję życia w autorytarnym państwie można ukazać za pomocą gry o podbijaniu pieczątek w paszportach.

**Taki** właśnie pomysł wpadł do głowy Lucasowi Pope'owi podczas wyjątkowo długiej odprawy celnej w Singapurze. A rezultat tej inspiracji – gra Papers, please, **to nie tylko jedna z najlepszych gier logicznych w historii. To po prostu jedna z najważniejszych gier jakie powstały w XXI wieku**.

Karierę w straży granicznej fikcyjnej Arstoczki (kraju mocno inspirowanego państwami bloku wschodniego) rozpoczynasz nie do końca z własnej woli. Tak zrządził los. Zamknięty w małej budce musisz przyjmować kolejnych petentów pragnących przekroczyć granicę, sprawdzać ich paszporty, wizy, dowody osobiste i wszelkie inne dokumenty, jakich zażyczą sobie biurokraci ze stolicy. Ale ta praca tylko na pozór wygląda na żmudną i monotonną.

Presja czasu, zmieniające się przepisy, ludzie próbujący nas oszukać, zamachy terrorystyczne, błagania o litość, ludzkie dramaty – to codzienność funkcjonariusza straży granicznej. Do tego dochodzi konieczność wypełniania norm i bezbłędnego wyłapywania nieścisłości w dokumentach. A wszystko komplikuje proza życia – musisz pracować, i to szybko i sumiennie, by zarobić na jedzenie, ogrzewanie mieszkania i leki dla swojej rodziny. Chyba, że chcesz patrzeć, jak giną nasi najbliżsi.

Papers, please nie jest zwykłą grą logiczną. **Ten tytuł miesza w głowie, wywołuje nerwowość, przyspiesza oddech, a nieraz doprowadza do paniki.** Każe ci podejmować decyzje na temat życia lub śmierci postaci, które niby są wirtualne... ale w losach których słyszysz echa prawdziwych historii. Czy znalazłszy błąd w dokumentach matki pragnącej połączyć się z dziećmi i mężem zatrzymasz ją na granicy albo wydasz na pastwę tajnej policji? Pewnie tak... Bo Papers, please naprawdę sprawia, że stajesz się małym trybikiem w maszynie autorytarnego państwa. Byle tylko ocalić własną głowę. I nawet wybudzeni ze snu, jesteśmy gotowi nieszczerze krzyczeć: „Niech żyje Arstoczka!". Smutne, bo prawdziwe. ***[DaeL]***

- **PREMIERA:** 2019
- **GATUNEK:** RPG, SURVIVAL HORROR, SYMULATOR
- **PLATFORMA:** PC

# PATHOLOGIC 2

Otwarta rana jest oknem na świat.

**Kiedy** po raz pierwszy próbowałem wyjaśnić zainteresowanej osobie czym jest Pathologic 2, usłyszałem, że majaczę. Nie rozumiem tej reakcji. Powiedziałem przecież najszczerszą prawdę. Stwierdziłem, że Pathologic 2 to skrzyżowanie erpega z survival horrorem i symulatorem – sequel rosyjskiej gry z 2005 roku. Ale nie trzeba w oryginał grać, bo Pathologic 2 to tak naprawdę remake pierwszego tytułu. Wydarzenia z oryginału zdarzyły się, choć dopiero się wydarzą.

W grze wcielamy się w chirurga przybywającego do miasta położonego na rosyjskim stepie w którym wybucha tajemnicza epidemia. Jest początek XX wieku, ale nie taki prawdziwy, bo znajdujemy się w miejscu poza przestrzenią i czasem. Gra rozpoczyna się od tutorialu, który jest niezwykle pomocny, lecz zbiłby z pantałyku Davida Lyncha jako nazbyt symboliczny i surrealistyczny.

Celem w Pathologic 2 jest przeżycie oraz wyjaśnienie związanych z miastem tajemnic. Nie jest to proste, bo poza epidemią, która może dopaść również głównego bohatera, miasto niesie ze sobą wiele innych zagrożeń. A czas na działanie jest ograniczony – czynienie postępów, dbanie o własne potrzeby i ratowanie innych, to często rzeczy, których pogodzić nie można. **O sile gry stanowi nieuchronność choroby, potworna realność każdej straty i konieczność podejmowania rozdzierających emocjonalnie decyzji. Gra jest koszmarnie trudna i bardzo niesprawiedliwa**, co jest powodem, dla którego chętnie do niej wracam. Niewiele jest tytułów, które sprawiły, że obserwowałem umierające wirtualne byty z autentycznym poczuciem żalu. Niewiele razy czułem tę prawdziwość przedstawionego świata. Choć całkiem możliwe, że wszystko co obserwujemy i w czym uczestniczymy jest jakąś pokręconą sztuką teatralną. No i chyba wszystko jasne, prawda doktorze? Zaraz, zaraz! Po co panu ten kaftan? Przecież ja jestem zdrowy! ***[DaeL]***

**PREMIERA:** 2016
**GATUNEK:** TYCOON
**PLATFORMA:** PC, PS4, XBO

# PLANET COASTER

Przyznam, że nie sądziłam, iż po RollerCoaster Tycoonie spotkam jeszcze w gatunku cokolwiek lepszego. Myliłam się.

**Zazwyczaj** bowiem oferowano wyłącznie przejście lunaparków w brzydki trójwymiar, zostawiając archaiczne, ograniczone mechanizmy budowania ścieżek czy atrakcji. Pomimo całej mojej miłości do pierwszego RCT zdaję sobie sprawę, że przestarzałe elementy z lat 90. nie mają po drodze

z XXI wiekiem – dzisiejsi gracze potrzebują przede wszystkim wolności.

Zamiast reanimować trupa, co próbowali robić zresztą choćby twórcy RollerCoaster World, **magicy z Frontier zdecydowali się wyrzucić stare mechanizmy do kosza i postawić na swobodę, jakiej jeszcze w gatunku nie było**. Elastyczny, przystępny system budowy ścieżek, możliwość personalizacji, o jakiej entuzjaści tycoonów dwie dekady wcześniej mogli jedynie pomarzyć, zapierająca dech w piersi oprawa graficzna, która sprawiała, że aż chciało się majstrować przy towarzyszących kolejkom i innych atrakcjom świątecznych ozdobach, dzikich ogrodach czy pustyniach rodem z SF… To gra, w której spędziłam półtorej godziny, budując od podstaw chatkę z piernika, a kolejną – przyklejając do drzew reflektory, by stworzyć na nocnej mapie klimat rodem ze „Z archiwum X".

Do czasu schadzki z Planet Coasterem nie sądziłam nawet, że mam ciągoty do szczegółowej personalizacji otoczenia, ale w produkcji Frontier jest ono tak przyjemne, że trudno się powstrzymać. Swoboda wykracza zresztą poza dekoracje i ścieżki – także rdzeń lunaparkowych tycoonów, czyli stawianie zakręconych kolejek, jest przyjazne i pozwala na tworzenie zwariowanych konstrukcji, oczywiście jeśli tylko nie brakuje ci gotówki. Ekonomia jest przyzwoita, zatrudnianie i kontrolowanie personelu łatwe, a gości w parku – żywą, przemieszczającą się masę – obserwuje się z przyjemnością. **To, jak wizjonerzy z Frontier odmienili gatunek oraz jak wysoko postawili konkurencji poprzeczkę, jest niesamowite.** Moim jedynym zarzutem do Planet Coastera jest właściwie to, że mimo superpotężnej maszyny, jaką jest mój obecny laptop, wciąż nie mogę go płynnie streamować – ale nie poddam się, bo to idealna gra do porannej herbaty czy kawy. ***[9kier]***

# PUBG (PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUDNDS)

Siedział sobie taki PlayerUnknown, robił sobie z zespołem giereczkę, po cichaczu wypuścił, a potem świat zwariował.

**No dobra**, trochę podkoloryzowałem – wszak nieco wcześniej gatunek battle royale niejako „stworzył" DayZ. Zespół Bluehole po prostu zebrał najlepsze pomysły z pierwowzoru, usunął zombiaki, dorzucił dopracowaną mechanikę strzelania, kompletnie zapomniał o dobrej optymalizacji i puścił grę w formie wczesnego dostępu w świat.

Nie sposób odebrać PlayerUnknown's Battlegrounds tego, **jak ogromny miał wkład w popularyzację nowego gatunku** (i wyhodowanie sobie przy okazji swojego bezwzględnego rywala, Fortnite'a) i faktu, **że był naprawdę dobrze zaprojektowaną grą**. Przez wiele miesięcy okupował pierwsze miejsce na liście bestsellerów Steama – i nie ma w tym nic dziwnego, bowiem **to battle royale w wydaniu PUBG-a było naprawdę świeżym doświadczeniem na tle innych strzelanek po sieci**.

100 graczy, spora mapa, losowo rozsiane po niej przedmioty, środki lokomocji i broń oraz jeden cel – być jedynym pozostałym przy życiu. Nie zapomnę tych nastu minut pełnych napięcia, kiedy podkradałem się w stronę coraz bardziej zmniejszającego się pola gry i dwóch walczących ze sobą graczy, kompletnie nieświadomych mojej obecności. Mierzyłem wtedy do jednego z nich ze zdobycznej na innym graczu snajperki. Zlikwidowawszy jednego delikwenta z tej dwójki, kilka sekund później padłem sam... ubity patelnią. Cóż, trzecie miejsce w rankingu to i tak niezły wynik.

**PUBG wciąż jest najlepszą propozycją, jeśli chcesz pograć w klasycznego reprezentanta gatunku** – nie odstręcza kreskówkową grafiką, nie posiada systemu craftingu, nie zachwyca innowacyjnymi mechanizmami – jego siła siedzi w ich prostocie, rozgrywce nastawionej na realizm. Ciężarowi gameplayu bliżej PUBG-owi do CS-a, niźli Call of Duty. Mimo mych usilnych prób oddania się w ręce Epicowi, dla mnie jednak wciąż PUBG > Fortnite. ***[Bastian]***

- **PREMIERA:** 2016
- **GATUNEK:** ŁAPANIE POKÉMONÓW W RL
- **PLATFORMA:** AND, IOS

# POKÉMON GO

Za każdym razem, gdy w internecie ktoś pisze komentarz „ktoś w to jeszcze gra?", umiera jeden Charmander. Tym bardziej polecam więc spojrzeć na fakty: to wciąż jedna z najpopularniejszych gier na świecie.

**Ba,** 2019 rok był pod względem przychodów rekordowym rokiem Pokémon Go. I chociaż pieniądze nie są w życiu najważniejsze, to i sama liczba graczy zatrzymała się na imponującym poziomie (w 2018 wynosiła prawie 150 milionów). **Ciągle gra w to mnóstwo osób i, szczerze mówiąc, ma to o wiele więcej sensu teraz niż cztery lata temu.** Go zadebiutowało jako szkielet gry – w zasadzie jako nie do końca spełniona obietnica – a i tak przekroczyło wszelkie oczekiwania. Nawet w tak ograniczonej formie z 2016 roku było to zupełnie nowe doświadczenie, coś, czego wcześniej po prostu nie było. Niantic miał już Ingressa, ale dopiero połączenie ich pomysłów z formułą Pokémonów – kolekcjonerskiej przygody – pozwoliło tej całej rozszerzonej rzeczywistości rozwinąć skrzydła.

Sam gram tylko raz na jakiś czas i nie mogę pochwalić się absurdalnymi osiągnięciami takich maniaków jak Ghost czy Krigore, ale od kilku lat pozostaję pod wrażeniem tego, jak fenomenalny to wynalazek. **Chciałbym, żeby zrodziło się więcej gier tak naturalnie „wrastających" w życie.** Kilka prób powtórzenia tego sukcesu (lepszych, jak Minecraft Earth, i gorszych, jak Harry Potter: Wizards Unite – w każdym razie bez startu do pierwowzoru) każe mi przypuszczać, że „następca Pokémon Go" prędko nie powstanie. Nie żeby świat naprawdę takiego następcy potrzebował. ***[spikain]***

- **PREMIERA:** 2009 W JAPONII, 2010 NA ZACHODZIE
- **GATUNEK:** JRPG
- **PLATFORMA:** NINTENDO DS/3DS/2DS

# POKÉMON HEART GOLD/SOUL SILVER

DZIKA KARTA
KALADIN

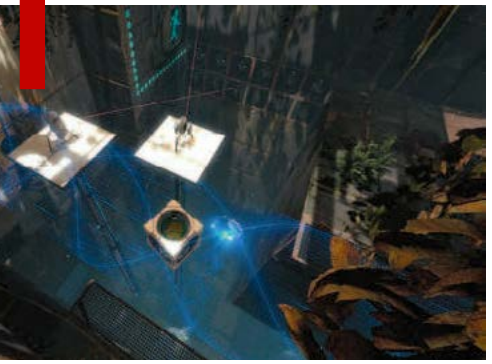
W 2010 premiery miały Mass Effect 2, Heavy Rain, Red Dead Redemption, czy Battlefield: Bad Company 2. Ale dla mnie to rok, w którym zadebiutowała (w USA i Europie) najlepsza (proszę się nawet o to ze mną nie kłócić!) część marki Pokémon.

**Żeby** zrozumieć fenomen HG/SS, musimy cofnąć się do początków nowego tysiąclecia, kiedy to na rynkach zachodnich pojawiła się część Złota i Srebrna. Dwa regiony, 16 odznak do skompletowania, 251 stworków do złapania, nowe typy i „truskawka na torcie", walka z ostatnim bossem będącym postacią gracza z poprzednich odsłon. Świat oszalał na punkcie Johto i przez prawie dziesięć lat domagał się pełnoprawnego remake'u na konsole Nintendo. Prośby zostały wysłuchane, a Game Freak zdołał jeszcze bardziej udoskonalić swoje dzieło. Oszałamiająca (wtedy) grafika, system podążania każdego Pokémona za graczem, rozbudowanie historii Zespołu Rocket oraz wydarzenia łączące regiony Sinnoh i Johto sprawiły, że najnowsze części rozeszły się w milionach egzemplarzy i zostały ósmą, najlepiej sprzedającą się grą na Nintendo DS.

Jednak co sprawia, że HG/SS zasługuje na moją dziką kartę i zaszczyt bycia w gronie najlepszych gier minionej dekady? Przyznają, że dużą rolę odgrywa tutaj nostalgia. Heart Gold zawsze będzie kojarzył mi się z tymi beztroskimi czasami, kiedy wraz z paczką kumpli ogrywaliśmy ten tytuł na komputerowym emulatorze. Sześć lat później, kiedy już stać mnie było na kupno konsoli 3DS, Soul Silver był jedną z pierwszych części, jakie ograłem „pełnoprawnie". Udało mi się dorwać wersję z Pokéwalkerem, który działa do dziś!

**Pokémon HG/SS przypominają mi najlepsze czasy marki, kiedy płacąc za grę wiedziałeś, że rzeczywiście otrzymasz dostęp do wszystkich, dostępnych wtedy, potworów**. Dodatkowo, ogranie tych części zajmuje najwięcej czasu: po skończeniu Ligi Johto czeka przecież ośmiu kolejnych liderów, a pokonanie Reda wymaga nabicia co najmniej 50 godzin na liczniku gry (dla porównania: w najnowszych Swordach nie miałem już nic do roboty po 25 godzinach od rozpoczęcia gry). Patrząc w jakim kierunku zmierza obecnie Game Freak, z wprowadzaniem płatnych DLC czy krojeniem zawartości Pokédexu, mam duże wątpliwości, czy kiedykolwiek jeszcze pojawi się tytuł, które wzniesie się ponad Złote Serce i Srebrną Duszę. ***[Kaladin]***

- **PREMIERA:** 2011
- **GATUNEK:** LOGICZNO-PRZYGODOWA
- **PLATFORMA:** PC, PS3, X360



# PORTAL 2

Portal 2 już na początku dekady podniósł poprzeczkę tak wysoko, że jego nazwa powinna była pojawić się w tytule tego Tipsomaniaka.

**Cała** ta gra to zresztą bardzo dobry sposób, żeby zrozumieć, dlaczego ludzie nie mogą odżałować, że Valve nie robi singlowych produkcji (pardon, nie robiło, w końcu nadchodzi Alyx). Lepszy niż Half-Life'y, które, w zależności od tego, kogo spytać, mniej lub bardziej się postarzały. **Podobnie jak „jedynka" Portal 2 pozostanie świeży po wsze czasy** – i to nie tylko dzięki oszczędnej estetyce.

Poprzednia odsłona była tylko przymiarką, czymś w rodzaju dema, i pękała w trzy godziny – a i tak jest jedną z w ogóle najlepiej ocenianych pecetowych gier. W „dwójce" twórcy poszli za ciosem i **dorzucili więcej wszystkiego, co czyniło poprzedniczkę świetną, a przede wszystkim mocniej ją sfabularyzowali.** Co prowadzi mnie do tej jednej rzeczy, o której najbardziej chciałem napisać w kontekście Portala 2, czyli <wstaw pięć superlatyw> roli Stephena Merchanta podkładającego głos pod Wheatleya. Oczywiście duża w tym zasługa osób, które pisały dialogi, ale to jedna z najbardziej pamiętnych ról w historii gier w ogóle. (I nie piszę tego tylko dlatego, że potajemnie kocham się w Merchancie).

**Kluczowym elementem Portala 2 jest świetna kampania co-opowa,** która ma powiązania fabularne z kampanią singlową, ale jedna od drugiej w zasadzie nie jest zależna, można więc olać jeden lub drugi segm... nie, zaraz, co ja plotę? Nie wolno olewać żadnego milimetra Portala 2. Nie zagrać nigdy w tę grę – to nie jest grzech. To jest zbrodnia. Ech, aż sobie zaraz znowu odpalę... ***[spikain]***

- **PREMIERA:** 2008
- **GATUNEK:** ZRĘCZNOŚCIOWA
- **PLATFORMA:** PC, PS3, X360

# PRINCE OF PERSIA

**DZIKA KARTA**
SIEKIERA

Szalony platformer, interaktywny film animowany, urzekająca baśń czy nietypowa zręcznościówka – czym naprawdę jest reboot przygód perskiego Księcia z 2008 roku?

**Prince** of Persia A.D. 2008 odcina się od przeszłości grubą kreską. Trylogia Piasków Czasu była zamkniętą historią, zaś kolejna odsłona stawiała nie tylko na zupełnie inną opowieść, ale i nowego Księcia. Mamy oto tajemniczego bohatera, który szukając na pustyni swego osła, trafia przypadkiem na Elikę. Rozwój wydarzeń zaprowadzi ich do Drzewa Życia, tu zaś sprawy mocno się komplikują, gdy na arenę wkracza osobliwy ojczulek dziewoi. Ten koniec końców sprowadzi na świat ciemność, zagładę i zgniliznę. By odwrócić cały proces, musimy wespół z towarzyszką odwiedzić szereg krain i kawałek po kawałku, uzdrawiać je, przywracając ład, porządek, ukwiecone łąki, słoneczny żar i oślepiający błękit nieba.

Wykreowany przez twórców świat jest po części otwarty, choć nie ma nic wspólnego z typowymi sandboksami. Całość podzielona jest na cztery zróżnicowane tematycznie krainy (plus etap wyjściowy). Poprzez sieć korytarzy, tuneli, przełęczy i kanionów każde królestwo łączy się z pozostałymi, co więcej, w swobodnej eksploracji nie przeszkadzają żadne nienaturalne przeszkody. W dowolnej chwili możesz iść, gdzie oczy poniosą; jedyne, co gracza w pewnym stopniu ogranicza, to możliwość przywracania ładu w kolejnych zakątkach świata (do tego potrzebuje określonej liczby tak zwanych Light Seeds).

Zarówno w eksploracji, jak i podczas walki, Księciu nieustannie towarzyszy Elika. Dzięki uproszczonemu sterowaniu i przemyślanej SI współpraca przebiega zgrabnie, niemalże automatycznie. Synchronizacja wszelkich czynności i współdziałanie tej dwójki jest doszlifowane do absolutnej perfekcji, a **zaliczanie kolejnych pojedynków i pokonywanie nawet najbardziej wymyślnych ścieżek zdrowia okazuje się czystą przyjemnością**. Wyczyny Księcia jeszcze nigdy nie prezentowały się tak spektakularnie, a cel-shading nie współgrał tak dobrze z baśniowym tonem opowieści. Umarł król, niech żyje król! ***[Siekiera]***

**PREMIERA:** 2006
**GATUNEK:** PIŁKARSKA
**PLATFORMA:** PC, PS2, PSP, NINTENDO DS, X360

# PRO EVOLUTION SOCCER 6

**Kiedy po wszystkich tych latach spojrzałem na okładkę Pro Evolution Soccer 6, coś do mnie dotarło. Tak jak będący na coverze, znajdujący się wówczas na szczycie Adriano, tak i gra Konami osiągnęła w 2006 roku maksimum swoich możliwości.**

**Brazylijski** napastnik dzisiaj mieszka w fawelach Rio de Janeiro, o wielkiej piłce mogąc tylko marzyć. Podobnie PES – żyje w cieniu wielkiej piłki i wielkich pieniędzy, jakie stały się udziałem EA i serii FIFA.

Od ponad dekady słyszę, że „szóstka" to najlepszy symulator w historii, do którego nowe odsłony zarówno kopanej Konami, jak i Fify nie mają startu. W końcu postanowiłem odświeżyć sobie owianą legendą część serii – otarłem z kurzu stareńkiego Xboksa 360, kupiłem PES-a 6 na aukcji, odpaliłem i... **bawiłem się tak dobrze, jak 15 lat wcześniej**. Pewnie, grafika postarzała się nie najlepiej, a sama rozgrywka w porównaniu z dzisiejszymi standardami wydaje się mocno kwadratowa. Inna sprawa, że nim się obejrzałem, minęła godzina przed telewizorem (wskazówka – 43 cale i rozdzielczość 720p nie są dobrym połączeniem), a ja nie miałem dość.

Nie przeszkadzała mi okrojona liczba licencji (jeśli myślicie, że teraz jest źle, to nie włączajcie „szóstki"), fatalny polski komentarz (szybko zmieniany na włoski), ani to, że nie wykorzystuję pełni możliwości sterowania piłkarzami. Po kilkudziesięciu minutach daleko było mi do widowiskowych goli i akcji sprzed kilkunastu laty – najważniejsze jednak, że **wróciła magia. Magia tamtej rozgrywki i magia ówczesnego futbolu** – kiedy wybierało się Arsenal tylko po to, by móc biegać przy linii bocznej Fredrikiem Ljungbergiem i dogrywać piłki do Thierry'ego Henry'ego czy Dennisa Bergkampa. W trybie kariery natomiast budować wokół Buffona, Nedveda i Del Piero potężny Juventus, który został wówczas zdegradowany do drugiej ligi włoskiej. I jakkolwiek dobre nowe odsłony gier piłkarskich by nie były, fenomenu PES-a 6 nie odtworzą. ***[Ninho]***

- **PREMIERA:** 2010
- **GATUNEK:** AKCJA
- **PLATFORMA:** X360, PS3

# RED DEAD REDEMPTION

**Znacie pewnie to uczucie. Ukończyliście jakieś dzieło kultury – książkę, film, grę – po czym przez dwa tygodnie miotacie się bez celu z miejsca na miejsce z poczuciem, że nic teraz już nie ma sensu, opowiedziana historia pozamiatała wami podłogę, a w głowie niedosyt i milion pytań.**

**To** zrobiło ze mną pierwsze RDR, którego zakończenie było dla mnie istnym kuriozum, postawieniem na głowie wszelkich zasad, które wypracowałem sobie w głowie przez swoje doświadczenia z sandboksami, grami AAA i modelami prowadzenia historii w grach. Dało też mi do zrozumienia, jak mocno zżyłem się z bohaterami gry, jak doskonale zostali nakreśleni i przedstawieni, a także jak RDR w wysublimowany sposób oddawał klimat Dzikiego Zachodu rodem z najlepszych westernów. Powolne konne wojaże po bezdrożach Meksyku, świetny gunplay (w tym wyborny, bullet time'owy mechanizm o nazwie Dead Eye), arcyklimatyczna muzyka („Compass" Jamiego Lidella wciąż odbija się echem w moich trzewiach) i piękna grafika. Nie zapomnę godzin spędzonych przy kościanym pokerze, polowaniu na zwierzynę, czy pościgach konno.

A dwójka jest zwyczajnie pod każdym względem jeszcze lepsza. I jak protagonistę części pierwszej, Johna Marstona, uwielbiam, tak Arthura Morgana z dwójki, bandziora o złotym sercu, zwyczajnie pokochałem. Dwójka, jako prequel, opowiada piękną, zwartą, wielowątkową historię o początkach gangu Dutcha van der Lindego, jeszcze lepiej buduje napięcie, nakreśla postaci. Jazda konno to majstersztyk, polowanie na zwierzynę takoż (w zasadzie mamy tu w tym względzie grę w grze – tyle jest do zrobienia!), grafika wgniata w siodło, a rozbudowany, fabularyzowany multiplayer ostatnio ma się coraz lepiej.

Ukończywszy drugiego Red Deada w środku nocy położyłem się spać z walącym sercem. Z poczuciem, że ponownie przeżyłem właśnie coś wielkiego. Że Rockstar po raz kolejny dowiódł, że potrafi opowiadać genialne historie i tworzyć sandboksy, które poprzeczkę podnoszą tak wysoko, że inne gry z gatunku wydają się już na starcie przestarzałe i prostackie. **Zagrajcie w oba Red Deady, wsiąknijcie w ich świat.** Zwyczajnie trzeba to przeżyć. ***[Bastian]***

- **PREMIERA:** 2005
- **GATUNEK:** SURVIVAL HORROR
- **PLATFORMA:** PC, GAMECUBE, WII, PS2, PS3, PS4

# RESIDENT EVIL 4

**Biorąc pod uwagę, jak długo czwarta część Resident Evil znajdowała się w produkcji i jak zmieniała się koncepcja na historię i rozgrywkę, trudno uwierzyć, że w wyniku tak dużych turbulencji dostaliśmy jedną z najlepiej ocenianych gier w historii GameCube'a i PlayStation 2.**

**Tym** bardziej zaskakujący jest fakt, iż również wieloletni fani uważają RE4 za jedną z najlepszych odsłon serii. A przecież nie tylko była to pierwsza część w trójwymiarze, ale jednocześnie zrywała ze stricte horrorową proweniencją. Nigdy oficjalnie nie potwierdzono, na ile związek z tym miał ogromny sukces filmowej sagi Resident Evil z Millą Jovovich w roli głównej, ale patrząc na dalszy rozwój serii można przypuszczać, że niemały. Niemniej udało się, **RE4 pokochali wszyscy**.

Leon F. Kennedy nie był już nieopierzonym policjantem, ale agentem specjalnym, który rozdawał razy w iście wrestlingowym stylu, a i liznął trochę akrobatyki. Over the top action – takie motto zdawało się przyświecać developerom. Inna sprawa, że w przeciwieństwie do „piątki" i „szóstki" tutaj wciąż było straszno. **Twórcy idealnie zmieszali elementy, na które składa się dziedzictwo serii** i nic dziwnego, że podczas tworzenia remake'u RE2 i RE3 to właśnie „czwórka" zdaje się być gameplayowym odniesieniem dla developerów.

Sam przygodę z Resident Evil 4 zacząłem od płyty DVD w CD-Action 01/2011, na którym to gra była jednym z pełniaków. Oznacza to oczywiście, że trafił mi się port na PC – bodaj najgorsza ze wszystkich wersji RE4. Były to czasy, gdy na myśl o używaniu pada czułem strach pomieszany z rozbawieniem (dzisiaj gram niemal tylko na tym kontrolerze), więc chcąc nie chcąc męczyłem się z topornym sterowaniem klawiaturą i myszą. A mimo to oderwać się, od historii Leona próbującego ratować córkę prezydenta USA (sic!) z rąk hiszpańskiej inkwi... sekty, zwyczajnie nie mogłem. Nawet pomimo sekwencji QTE czy

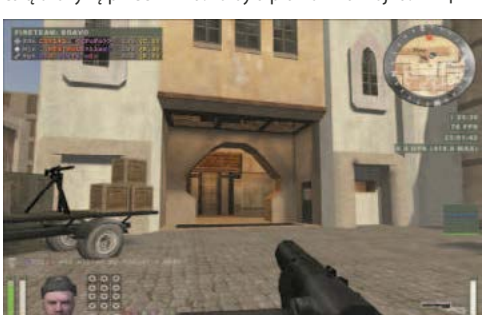
cholernie trudnej walki z Krauserem. Dość napisać, że to właśnie od „czwórki" rozpoczęła się moja miłość do całej serii, a na samą myśl o czekających w laboratorium Regeneratorach (a szczególnie ich wzmocnionej wersji – Iron Maiden) przechodzą mnie ciarki. Chyba czas zagrać ponownie. ***[Ninho]***

# RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN: ENEMY TERRITORY

**ET w zamierzeniach miało być dodatkiem do Return to Castle Wolfenstein, ale Activision wstrzymało nad nim prace i gra skończyła jako darmowy FPS. Paradoksalnie, przyciągając znacznie więcej graczy niż sam RTCW.**

**Zaryzykuję** stwierdzenie, że była to pierwsza gra multiplayer, która podbiła świat w sposób... globalny. Teoretycznie ET było TYLKO perfekcyjnym rozwinięciem już istniejących pomysłów. Za to jakim!

W RTCW w trybie multi grywałem sporadycznie. Internet w tamtych czasach był kiepski, a szybka rozgrywka sprowadzała się często do tego, kto miał bliżej do serwera i lepsze łącze. ET ukazało się już w nieco innych realiach, co pozwoliło mi zakochać się w tej grze od pierwszego wejrzenia. A raczej od wejścia na serwer, na którym była rozgrywana Oaza. Krzyżujące się, latające wszędzie pociski z „rozpylaczy" i Thompsonów, rozrywające się pod nogami granaty, uwijający się medycy i pracujący jak mrówki przy minach i barykadach inżynierowie, wreszcie żołnierze, którzy jednym celnym strzałem z panzerfausta potrafili zlikwidować całą drużynę przeciwnika. To była prawdziwa wojna!



Nie byłoby sukcesu gry, gdyby nie kapitalne mapy. Podstawowych było sześć: pełna zakamarków, wąskich przejść Oaza. Dziejący się w afrykańskim miasteczku fantastyczny Gold Rush z przygodą w tle, godną najlepszych filmów wojennych z lat 60. czy70. Rozgrywany w strugach deszczu Radar na którym ukraść musimy dokumenty. Zaśnieżony Fuel Dump, gdzie eskortujemy czołg, a także dwie mapy na których mieliśmy zadania typowo dywersyjne: Seawall Battery i Rail Gun. Dzięki udostępnieniu edytora niedługo później gracze stworzyli setki nowych map. Lepszych, gorszych, dużych i małych. Wszystkie jednak pozwoliły żyć tej grze przez kilka kolejnych lat.

W ET grałem jakieś dwa lata. Często wyżywając się na przypadkowych graczach na naszym, założonym przez admina redakcyjnym serwerze. Trochę pogrywając w klanie, co sprawiało jeszcze większą frajdę. **Grałem w wiele FPS-ów, z czego większość w realiach II Wojny Światowej, ale żadnej z tych gier nie poświęciłem tyle czasu.** Pewnie dlatego, że nawet do dziś zdarza mi się wrócić pamięcią do gorącego piasku na Oazie, czy deszczu na Radarze. W uszach wybrzmiewa wołania o pomoc medyka i stukot upadającego pod nogami granatu. Przed oczami mam widok stojącego krok ode mnie szpiega z nożem lub języków ognia z lufy miotacza płomieni. ***[eld]***

PREMIERA: 2007
GATUNEK: FPS
PLATFORMA: PC

# S.T.A.L.K.E.R.: CIEŃ CZARNOBYLA

*„Mieć szmal, a mieć dużo szmalu, to dwie różne rzeczy... Myślisz, że forsy się łatwo można dorobić? To się zaje*&iście mylisz! Za friko to tutaj można tylko oberwać jakimś g*wnem albo dostać kulkę od stalkera... Główka musi pracować. Główka musi pracować tam, a tutaj tym bardziej. Tuman za długo tu nie przetrwa."*

**Nie** sposób się nie zgodzić – S.T.A.L.K.E.R. nie wybaczał błędów. Do dziś pamiętam mój końcowy szturm na elektrownię atomową, który zakończył się tragicznie przez złe przygotowanie. A to egzoszkielet już nieco znoszony, a to antyradów i wódki trochę za mało – przecież wystarczy, myślałem. Zona bardzo szybko wyprowadziła mnie z błędu. Dość napisać, że znajdując się już w środku dotarłem do momentu, gdy nijak nie byłem w stanie przeć dalej – zabijało mnie promieniowanie połączone z powolnym wykrwawianiem się. Doszło do tego, że na grę się obraziłem i nie skończyłem – musiałbym cofać się o parę dobrych godzin, by ponownie przygotować się do ataku na elektrownię.

Wróciłem po kilku latach, zacząłem od zera. Tym razem już mądrzejszy – zawsze przezorny, zawsze przygotowany na najgorsze. A że w Zonie do najgorszego dochodziło zaskakująco często, ta taktyka okazała się opłacalna.

**Gra potrafiła przestraszyć nawet zatwardziałych fanów survival horrorów, a do tego zachwycić fenomenalnym klimatem.** Zona została odwzorowana pięknie, brudne kolory potęgowały wrażenie, że oto wkraczamy w środowisko skrajnie nieprzyjazne. Czuć było, że kolejny krok mógł być naszym ostatnim – każdy, kto choć raz przypadkowo zapędził się w sam środek anomalii, wie o czym mówię. Terkoczący licznik Geigera niejednokrotnie stawiał ultimatum – zostać w napromieniowanym miejscu 30 sekund dłużej i obrabować zwłoki bandytów czy uciec bez łupu. Dobrej odpowiedzi na tę rozterkę nie było, bo choć rezygnacja z oporządzenia trupów mogła uratować życie, to życie bez pieniędzy za sprzedane graty nie miało większego sensu. Przez większość czasu w Stalkerze czegoś ci bowiem brakowało – amunicji, leków antyradiacyjnych czy bandaży. Dlatego też najczęściej dylemat kończył się na tym, że zbieraliśmy, co się dało i ciężko napromieniowani biegliśmy do jednej ze stalkerskich osad. Pasek zdrowia topniał w oczach, antyradów ani widu, ani słychu, a tu na horyzoncie majaczy się sfora zmutowanych psów. Stajesz, mierzysz do pierwszego... odgłos wystrzału i upadające cielska po nim. Drugiego też zdążyłeś położyć, ale kilka innych jest już blisko. Bierzesz na cel największego, samca alfa, naciskasz spust... kałach się zaciął. Ciężkie jest życie stalkera, oj ciężkie. Ale warte przeżycia. ***[Ninho]***

# SAINTS ROW: THE THIRD

Jedną z broni jest wyrzutnia ośmiornic.

**W którym** momencie zdałem sobie sprawę, że Saints Row: The Third nie jest grą na poważnie? Być może w trakcie wyścigu riksz do których zaprzęgnięci byli mężczyźni w strojach zdradzających upodobania BDSM? Niewykluczone, że przekonała mnie misja, w której musiałem wpadać pod koła samochodów by wyłudzić jak największe odszkodowanie. A może ostatecznie skapitulowałem zobaczywszy wyłaniającego się z asfaltu rekina, który pożarł wroga, w którego strzeliłem przynętą? Dość powiedzieć, że złudzenia co do powagi trzeciej odsłony Saints Row prysły dość szybko. **Ta gra jest pastiszem.**

I całe szczęście. Dwie pierwsze części serii próbowały rywalizować z GTA, prezentując mało zajmujące historyjki z życia gangów. I choć Saints Row 2 zdradzało już pewne humorystyczne ciągotki twórców, to dopiero trzecia część postanowiła dać upust szaleństwu. Zamiast smęcić i udawać, że masowe mordy rodem z gier gangsterskich są czymś normalnym, SR3 po prostu daje do zrozumienia, że wszyscy wokół zwariowali i facet, który biegając po ulicy w stroju hot doga, okłada przechodniów kijem baseballowym nie stanowi nadzwyczajnego widoku. To w końcu świat niedalekiej przyszłości w którym gangi są prawdziwymi megakorporacjami przemysłu rozrywkowego. Co za tym idzie

największi zabijacy mają celebrycki status gwiazd filmowych, a najpopularniejszym programem telewizyjnym jest prawdziwie psychopatyczny reality show, którego ofiary można liczyć w tysiącach. W ten oto sposób Saints Row: The Third **wyśmiało każdą kliszę powtarzaną w grach wideo, a nie omieszkało też wysmagać ostrzem satyry całej popkultury.** Przy całym tym wariactwie, Saints Row: The Third **pozostaje naprawdę solidną gra akcji**, która tylko korzysta na absurdalnym, a często wręcz groteskowym sposobie ukazania świata. Wybuchy są tu większe, ofiary w ludziach liczniejsze, a misje bardziej pokręcone niż w jakimkolwiek innym tytule naśladującym model GTA.

I choć fabuła gry jest pretekstowa, a mruganie okiem do gracza nagminne, to od tego szaleństwa trudno się oderwać. ***[DaeL]***

- **PREMIERA:** 2005
- **GATUNEK:** ZRĘCZNOŚCIOWA
- **PLATFORMA:** PS2, PS3, PS4

# SHADOW OF THE COLOSSUS

**To bezsprzecznie jedna z najznakomitszych pereł w przebogatym katalogu gier na wyłączność PlayStation. Dziś możemy ją podziwiać w odświeżonej wersji, wzbogaconej o wyższe rozdzielczości, piękniejsze modele i uwspółcześnione sterowanie. Ale to jedna z tych produkcji, w których chodzi o coś więcej niż tylko liczbę wielokątów wyświetlanych na ekranie. Znacznie ważniejsze są emocje.**

**Dzieło** Team Ico jest prostą historią o miłości ubraną w niebanalne szaty. Oto wielki, choć pusty świat, samotny bohater gnany rozpaczą i pragnieniem wskrzeszenia ukochanej. Oraz szesnastu tytułowych kolosów – wielkich i ociężałych, a w swej niezgrabności niemalże bezbronnych. Podróżujesz po bezkresnej krainie na grzbiecie swego wiernego wierzchowca i szukasz gigantów, rzucając się z duszą na ramieniu do nierównego boju. Twój protegowany jest przy nich niczym irytujący insekt, ale swą zwinność oraz niewielkie rozmiary skrzętnie wykorzystuje, wspinając się mozolnie na cielska stworów, by w określonych, podatnych na zranienie punktach zadać ten kluczowy, morderczy cios.

Czasem trzeba osłabić przeciwnika, kiedy indziej odwrócić jego uwagę, nim odsłoni wrażliwe miejsce, na każdego jednak jest sposób. Czasem walka trwa chwilę, kiedy indziej mocujesz się ponad kwadrans; bywa, że walczysz wysoko pośród chmur, a z kolejnym przeciwnikiem mierzysz się w lodowatej toni jeziora. Po długiej, nierównej walce kolos z hukiem pada na glebę, świat bezpowrotnie traci kolejnego strażnika, a ty masz coraz większe wątpliwości, dlaczego to robisz i czy cena, jaką przyjdzie mi zapłacić, nie będzie zbyt wysoka.

**SotC to produkcja przesiąknięta niewiarygodnym ładunkiem emocjonalnym**. Czuć w powietrzu jakąś nieuchwytną nostalgię, smutek i pragnienie niemożliwego. Powolne kolosy kontra postać o rozmiarach pchły. Proporcje szybko się zacierają, a rozmiar przestaje mieć znaczenie, gdy uświadamiasz sobie, że napędzany tęsknotą bohater, gotów zgładzić każdego i zadać najtrudniejszy cios, koniec końców sam staje się największym potworem. ***[Siekiera]***

# SILENT HILL 2

**Od dłuższego czasu napawamy się opiniami, że jako branża jesteśmy coraz lepsi w opowiadaniu sensownych historii.**

**Ale** jeśli ktoś ma w sobie jednak chociaż gram cynizmu i wiedzy o tym, co się działo zanim na rynku pojawiło się PlayStation 3, to pewnie słysząc te opinie uśmiecha się gorzko mrucząc parę prostych słów: Silent. Hill. Dwa. To nie jest idealna gra – co do tego nie ma wątpliwości. Niektóre „zagadki" są w niej tak absurdalnie idiotycznie, że tylko dolewają benzyny do mojej organicznej, płonącej żywym ogniem niechęci do gier logicznych i przygodówek. Nie zestarzała się też najlepiej – jak większość produkcji z czasów pierwszego i drugiego PlayStation. Czuć też, że przynajmniej w paru miejscach ktoś bardzo pokpił sprawę w którymś momencie przed wydaniem – momentami od koszmarnych dialogów i aktorstwa bolą zęby.

Mimo wszystko jednak Silent Hill 2 jest rzeczą absolutnie wybitną na tle całej naszej branży, na tle wszystkiego, co do tej pory wyprodukowaliśmy. **To jeden z pierwszych i nader niewielu przykładów, kiedy wysokobudżetowa produkcja poruszyła tematy autentycznie niełatwe i kontrowersyjne**, a jeszcze zrobiła to tak, że nie da się wyłgać, że nie o to chodziło. Niesamowite, że kiedyś potrafiliśmy – a teraz z trudem, bardzo rzadko, próbujemy się w ogóle zbliżyć do tego poziomu.

Silent Hill 2 jest, jak wszystkie dobre Silent Hille, grą o szaleństwie. O szaleństwie z rozpaczy i pułapkach, w jakie potrafi zapędzić człowieka jego własny mózg. Jak wielką siłę kłamania sobie mamy i jak dobre wymówki sobie piszemy. Jednocześnie to gra o wyniszczającym poczuciu winy i przeszywającym smutku, który prowadzi w różne strony. A na to wszystko, jakby jeszcze było mało, kilkugodzinny esej na temat tego, co aktualnie w mediach pewnie powinno się nazywać „toksyczną męskością".

To gra o demonach – bardzo konkretnych (wiążących się m.in. z konfliktem na linii „chcę" a „wypada"), ale też ogólnych. O tym, jak potrafimy zniszczyć życie innym, ale też – przede wszystkim – sobie, oraz jak często nie radzimy sobie z konsekwencjami, albo jak tych konsekwencji próbujemy unikać. I mógłbym tak długo – a gdybym chciał analizować konkretne przykłady, to czytalibyście ten tekst prawdopodobnie dłużej, niż zajmie wam przejście tego najlepszego Silent Hilla. **Zagrajcie więc, bo to rzecz wybitna.** A potem, podobnie jak wiele innych osób, w tym niżej podpisany, będziecie mieć cyniczny uśmiech na ustach, oglądając te wszystkie nowoczesne gierki, których twórcy odbierają jakieś statuetki za „najlepsze historie". ***[Berlin]***

**PREMIERA:** 2012
**GATUNEK:** TPP/SHOOTER
**PLATFORMY:** PC, X360, PS3

# SPEC OPS THE LINE

To niezbyt dobra strzelanka, która po prostu miażdży psychikę gracza. Powodem jest fabuła. Mroczna, dojrzała, złożona – jedna z najlepszych, z jakimi w ogóle miałem styczność w grach. Nie w strzelaninach, ale w ogóle!

**Ten** tytuł to **policzek wymierzony współczesnym strzelankom AAA, pokazujący ich fabularną miałkość i płytkość.** Gra z każdą kolejną godziną systematycznie odziera gracza z nadziei i naiwnej wiary w sprawiedliwość i słuszność swoich – teoretycznie szlachetnych – działań. Zaczyna się banalnie. Ot, trzyosobowy oddział komandosów pod dowództwem dziarskiego kapitana Walkera zostaje wysłany z misją rozpoznawczą do Dubaju. (Wskutek anormalnie gwałtownych burz piaskowych miasto od kilku miesięcy pochłaniane jest przez pustynny piach i nie ma z nim – oraz stacjonującymi tam amerykańskimi żołnierzami – żadnego kontaktu). Zwiadowcy odnajdują ciała zabitych cywili, są też ostrzeliwani przez lokalnych bojowników oraz... żołnierzy US Army. A anonimowy DJ prowadzi z nimi przez radio dziwną grę psychologiczną. Są tam też agenci CIA, mający jakieś niejasne cele.

Spec Ops namacalnie pokazuje destrukcyjny wpływ wojny (sceny z białym fosforem nie da się „odzobaczyć", ostrzegam!) , co widać po głównym bohaterze – im dalej w grze, tym bardziej zmienia się jego twarz. Każda kolejna walka pozostawia na niej ślady, zmieniając ją pod koniec gry w jakąś groteskowo stężałą, zakrwawioną maskę. To samo dzieje się z jego mundurem... i psychiką.

Grafika Spec Ops zestarzała się z godnością i nadal może się podobać, a ścieżka dźwiękowa jest zachwycająco klimatyczna. Za to odczuwalnie kuleje „osłonowy" system walki. Lecz fabuła wynagradza wszystko! A propos. Gra ma dwa zakończenia. Ale najważniejszy jest i tak **interaktywny epilog, który KONIECZNIE musicie zaliczyć**, przeczekując napisy końcowe. Można go rozegrać na trzy sposoby. I wszystkie miażdżą. A żeby w ogarnąć to, co NAPRAWDĘ się tam rozgrywało (bo czasem ciężko odróżnić prawdę od halucynacji bohatera) – trzeba ją przejść tak ze dwa razy minimum. I powiem wam – cholernie warto. Nie zagrać w to nigdy, to nie grzech. To okrutna głupota.

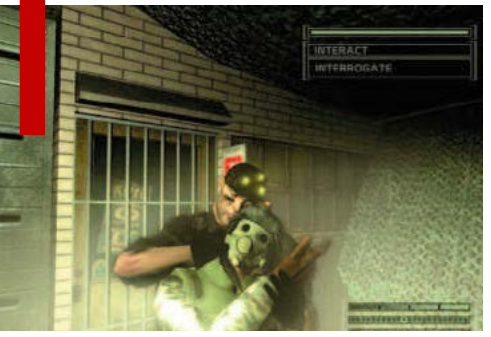
PS Gra nie ma polskiej wersji językowej, ale w sieci bez problemu znajdziecie zadziwiająco dobre, choć amatorskie i darmowe, spolszczenie na PC. ***[Smg]***

# SPIDER-MAN

**To, jak dobrym materiałem na grę wideo są superbohaterowie, z jakiegoś powodu jest odwrotnie proporcjonalne do tego, jak wiele dobrych gier z superbohaterami rzeczywiście dostajemy. Bogu dzięki za Spider-Mana.**

**W porządku,** trochę dramatyzuję, zwłaszcza że ostatnio nie jest aż tak źle – Marvel Ultimate Alliance 3 okazało się ponoć całkiem niezłe. Ale, kurde, od ostatniego Arkham minęło już aż pięć lat, a poza tą serią wśród naprawdę dobrych symulatorów superbohatera da się ostatnio wymienić tylko mniej oczywiste rzeczy, jak Saints Row 4 czy InFamous. Jestem przeszczęśliwy, że to właśnie Insomniac Games – studio, które wyrosło na trójwymiarowych platformówkach jak Spyro i Ratchet & Clank – dostało licencję i pieniążki na zrobienie nowego Spider-Mana. Bo Spider-Man **jest jedną z najlepszych gier 2018 roku i jedną z najważniejszych produkcji całej dekady**. O tym, że to rzecz wielka, wie się momentalnie po przejęciu kontroli nad Pająkiem – sterowanie jest tu tak intuicyjne, a przede wszystkim tak przyjemne, że samo w sobie sprawia radość. System walki jest okej, dialogi są bardzo fajne, historia spoko, oprawa audiowizualna śliczna. Ale ten system poruszania... Być może dlatego wszyscy jak jeden mąż platynują Spider-Mana – bo kiedy nawet przemieszczanie się z punktu A do punktu B to jeden zastrzyk endorfin za drugim, aż chce się zbierać te cholerne plecaki i po raz kolejny odpalać ten sam pościg. Właściciele PS4, którzy jeszcze nie grali: zagrajcie. Ludzie bez PS4: pożyczcie i zagrajcie. To bez wątpienia najlepsza licencjonowana superbohaterska gra, jaka powstała. ***[spikain]***

- **PREMIERA:** 2005
- **GATUNEK:** SKRADANKA
- **PLATFORMA:** PC, PS2, PS3, XBOX, X360, NGC



# TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

Nim seria na dobre zaczęła zbaczać z pierwotnego kursu (Double Agent), a rasowy political thriller zastąpiono opowieścią o zemście (Conviction), Ubisoft dał mi tytuł, który skupił się na rozwinięciu sprawdzonych rozwiązań, a w swej niszy był po prostu doskonały.

**Choć** Sam Fisher (w tej roli jak zawsze genialny Michael Ironside) stawia na działania z ukrycia, za pazuchą niemal zawsze znajdę karabin SC-20K lub spluwę z tłumikiem, a w pokonywaniu stawianych wyzwań mogę korzystać z szerokiej gamy gadżetów. Czasem jest to zwykły wytrych, kiedy indziej kamera przepychana pod drzwiami lub urządzenie do hakowania, a przez 99% kampanii nieśmiertelne gogle, pozwalające tym razem obserwować otoczenie aż w trzech trybach widzenia (do termo- i noktowizji dodano filtr magnetyczny). „Trójka" pozwoliła mi na nieco więcej swobody w obrębie poszczególnych misji, a obok kluczowych wytycznych pojawiły się również zadania dodatkowe oraz cele ukryte – pierwsze mogłem zignorować, a drugie... cóż, przeoczyć. A reszta? Stary dobry **Splinter Cell, który nie wyważa dawno otwartych drzwi, ale koncertowo wykorzystuje i rozwija to, czego udało się dokonać w poprzednich odsłonach.** Fantastyczna animacja bohatera, szeroki zakres ruchów i mnóstwo interaktywnych elementów, dzięki którym mogę ułatwić sobie robotę, odwracając uwagę przeciwnika bądź zapewniając upragnione ciemności. **To dla mnie najlepsza odsłona serii**, pozbawiona niepotrzebnych udziwnień i fabularnych rewolt, skupiająca się wyłącznie na tym, co w tej marce najciekawsze. Chaos Theory ma dosłownie wszystko – klimatyczną ścieżkę dźwiękową skomponowaną przez Amona Tobina, oprawę graficzną, na którą wciąż patrzy się bez skrzywienia, trzymającą w napięciu i niepozbawioną zaskakujących zwrotów akcji historię, kapitalnie zaprojektowane miejscówki i mechanikę, która doskonale zniosła próbę czasu. ***[Siekiera]***

- **PREMIERA:** 2011/2013
- **GATUNEK:** SYMULATOR CHODZENIA
- **PLATFORMA:** PC

# THE STANLEY PARABLE

**To było w tych czasach, kiedy indyki dopiero stawały się popularne – zanim zalały Steama i zanim wszystkim już obrzydły. Czyli wtedy, kiedy jeszcze bez problemu dało się znaleźć wśród nich perełki warte naszego czasu.**

**W czasach,** kiedy sposób pisania o grach w najpopularniejszych mediach zaczął przechodzić powolną i bolesną transformację ze swojego larwalnego stadium („fajna grafika, miodny gameplay, dobra muzyka") w stronę czegoś ciut bardziej interesującego, okazało się, że ciągle nie bardzo jest o czym te ciekawe teksty pisać. To był dobry czas dla twórców niezależnych, okolice 2010 roku, bo konkurencja

jeszcze nie była tak duża, a wystarczyło zrobić coś ciut bardziej intelektualnie stymulującego niż typowa strzelanina, żeby Stać Się Tematem.

I tak też się wydarzyło w przypadku The Stanley Parable, które z miejsca zdobyło popularność jako darmowa modyfikacja do Half-Life'a, a dwa lata później zostało wydane jako pełnoprawny produkt rozszerzający zaprezentowane w oryginale pomysły i koncepcje. Przy czym, w przeciwieństwie np. do Limbo, krótka gra Davy'ego Wredena na nagrody i zachwyty akurat zasługiwała – bo w tamtych czasach tworzenie metagier (gier o grach) nie było jeszcze na porządku dziennym.

**Chociaż to generalnie dosyć prosta rzecz, to była zachwycająca z powodu inteligentnego pomysłu, poczucia humoru twórcy, oraz świetnego narratora**, który reaguje na każde działanie gracza w sposób mający mu dobitnie uzmysłowić, że wolnej woli w grach nie ma, nie będzie, być nie może. Bo to tak naprawdę po prostu interaktywny esej o kontroli, jaką ma twórca (oraz odbiorca) nad interaktywnym doświadczeniem, jakim jest gra. O ramach, w jakich musimy się poruszać, kiedy odpalamy dowolną produkcję i o ściemie, jaką twórcy nas na każdym kroku karmią. Dobra rzecz to była – wtedy.

A teraz? Zależy, ile razy już przewałkowaliście te tematy podczas dyskusji z lustrem albo ze znajomymi. (Przy czym o graczy się nie boję – dla żurnalistów to jednak pozycja obowiązkowa, bo patrząc na to, że aktualnie dziennikarstwo znów zalicza powrót do swojego larwalnego stadium – albo koncentruje się na wszystkim, tylko nie na grach – to prawdopodobnie warto by było „przypowieść o Stanleyu" wpisać na listę lektur obowiązkowych. ***[Berlin]***

- **PREMIERA:** 2002
- **GATUNEK:** FPS, AKCJA
- **PLATFORMA:** PC, XBOX

# STAR WARS JEDI KNIGHT II

Dinozaur z mieczem świetlnym nie wróży niczego dobrego.

**Spadaj** na drzewo Myszko Miki! Nikt mi nie wmówi, że plany Gwiazdy Śmierci wykradli Jyn Erso i Cassian Andor. Dla mnie parą najemników, którzy podjęli się tej misji na zawsze pozostaną bohaterowie serii Dark Forces/Jedi Knight – Jan Ors i Kyle Katarn. Męska połowa tego duetu – twardy jak durastal Kyle Katarn – po wydarzeniach z Jedi Knight wziął rozbrat z Mocą. Ale nie na długo. Pojawienie się zagrażającego Nowej Republice Desanna (Ciemnego Jedi o gębie tyranozaura), jego wspólniczki w zbrodni Tavion oraz legionów tajemniczych Odrodzonych, skłoniło Katarna, by znów sztachnąć się Mocą wprost z Doliny Jedi i chwycić miecz świetlny.

I dobrze się złożyło, bo Jedi Outcast to jak dotąd jedyna gra (może wyjąwszy jej spin-off, czyli Jedi Academy), która zdołała oddać całą gracje i grozę walk na miecze świetlne. Tu nie ma miejsca na błędy, do każdego pojedynku z władającym Mocą przeciwnikiem trzeba podejść uważnie i ze stosowną taktyką. A nagrodą za skupienie jest prawdziwie spektakularne widowisko – zarówno podczas pojedynków z Odrodzonymi, jak i w trakcie zwyczajnego maltretowania imperialnych pogrobowców. Cuda, jakie wyprawia Kyle Katarn, który wpada między szturmowców niczym smuga światła, zostawiając za sobą powoli opadające na ziemię kończyny żołnierzy Imperium, **to są rzeczy, jakich nie zobaczymy w Force Unleashed czy Upadłym Zakonie.**

Jedi Outcast mógłby składać się wyłącznie z pozbawionej fabuły serii pojedynków na miecze świetlne, a i tak biłby na głowę większość gwiezdnowojennych produkcji. A tymczasem gra oferuje jeszcze coś – fantastyczny klimat uniwersum Star Wars z czasów przeddisneyowskich. Daje zaznać szaleńczych gonitw po Galaktyce, pozwala odwiedzić tak kultowe miejsca jak Nar Shadaa, świątynia Jedi na Yavin IV czy Miasto w Chmurach. Pokazuje Luke'a Skywalkera szkolącego nowe pokolenie Jedi i Lando Calrissiana robiącego ciemne interesy. **Jest wszystkim tym, czego tak bardzo mi w ostatnich latach w SW brakowało.**

To Gwiezdne Wojny których szukaliśmy**.** ***[DaeL]***

- **PREMIERA:** 2003
- **GATUNEK:** RPG
- **PLATFORMA:** PC, XBOX, IOS, ANDROID

# STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Dawno, dawno temu (a nawet jeszcze dawniej) w odległej galaktyce.

**Nim** komandor Shepard po raz pierwszy postawił stopy na pokładzie Normandii, BioWare uraczył żądnych kosmicznych przygód graczy wyprawą do bardzo, bardzo odległej galaktyki. Kanadyjskie studio stworzyło grę osadzoną w świecie Gwiezdnych Wojen na 4 tysiące lat przed filmową trylogią. Grę, w której zawarta była esencja opowieści George'a Lucasa, grę rozpoznawalną dla każdego kto kochał sagę o rodzinie Skywalkerów... a jednocześnie grę, która nie raziła wtórnością.

Do dziś pamiętam wszystkie emocje, jakie towarzyszyły mi podczas pierwszej rozgrywki w KotOR-a. Z zapartym tchem słuchałem o upadku Revana i Malaka, o rycerzach Jedi, których na Ciemną Stronę Mocy poprowadziło miłosierdzie. Wstrzymałem oddech, gdy Darth Revan stawał naprzeciw mającej go unicestwić grupy Jedi, tylko po to, by zostać zdradzonym przez swego przyjaciela. O mało nie wzruszyłem się konstruując własny miecz świetlny. Z wypiekami na twarzy podążałem śladem upadłego Jedi, by odkryć źródło potęgi Malaka. A kiedy doszło do potężnego zwrotu akcji i wyjawienia największej tajemnicy – mimo, że przeczułem co gra chce uczynić – musiałem zrobić sobie krótką przerwę, by ochłonąć.

Abstrahując od wszystkich erpegowych mechanizmów, które działały sprawnie i dostarczały frajdy tak podczas walk, jak i wykonywania questów wymagających pomyślunku, **KotOR był przede wszystkim fantastyczną opowieścią. Był historią pełną cudownych postaci** – od pewnej siebie Bastili Shan aż po morderczego (i w swej morderczości przezabawnego) droida-zabójcę HK-47. Ciężko było mi opuścić ten świat, nawet gdy wybrzmiały końcowe fanfary. Na szczęście pojawił się sequel, tym razem stworzony przez Obsidian. I choć niełatwo w to uwierzyć, pod wieloma względami przewyższał oryginał, czyniąc opowieść jeszcze bardziej zaskakującą i mroczną, a postacie fascynującymi. Ale KotOR 2 nie był grą lepszą, przynajmniej nie w okrojonej i pełnej błędów wersji, w jakiej po raz pierwszy został wydany. Dlatego dla każdego, kto pokochał odległą galaktykę to właśnie pierwsza część Knights of the Old Republic na zawsze pozostanie ulubioną grą osadzoną w tym uniwersum. ***[DaeL]***

PREMIERA: 2010
GATUNEK: RTS
PLATFORMA: PC

# STARCRAFT II

Pierwszy StarCraft do dziś pozostaje najlepszym RTS-em w historii – i basta.

**Dla** mnie dodatkowo jest jedną z ważniejszych gier w życiu: to pierwsza gra, jaką przeszedłem bez użycia kodów (takie to były kiedyś czasy), pierwsza, w jaką zagrywałem się ze znajomymi przez internet i pierwsza, jakiej fabuła mnie autentycznie zaangażowała. Stąd wraz z milionami fanów boleśnie znosiłem 12 lat, które Blizzard kazał nam czekać na kontynuację. Gdy w końcu jednak sequel trafił na półki... Ach, warto było pocierpieć.

Chociaż dla wielu osób były one jedynie rozbudowanymi tutorialami, ja kampanie StarCraftów zawsze stawiałem na równi z mulitplayerem. Przyznaję, w „dwójce" fabuła po Wings of Liberty – pierwszej części trylogii StarCrafta II – zaczęła nieco meandrować i podnosić stawkę: to, co zaczynało jako kameralna (do czasu, ale wciąż z umiarem) historia zemsty nieradzącego sobie z minioną przeszłością Jima Raynora, skończyło się walką z pradawnym złem oraz ważącymi się losami całego wszechświata. Pod względem rozgrywki było jednak tylko lepiej – kolejne misje bawiły się przyjętą formułą, zmieniając zasady i wprowadzając nowe. Pamiętam, jakim zaskoczeniem była mapa, na której za dnia musieliśmy niszczyć gniazda tutejszej odmiany zombie, w nocy zaś bronić się przed ich szaleńczym szturmem. Przeciąganie liny z Kerrigan, jak absurdalne by nie było, też sprawiło mi niemało radości – a to tylko mały wycinek tego, czym studiu wypełniło trzy długie kampanie. Tak naprawdę produkcja mogłaby oferować jedynie tryb dla jednego gracza, a i tak bawiłbym się doskonale.

No dobra, bawiłbym się doskonale, ale to także dzięki multiplayerowi drugi StarCraft zapewnił sobie miejsce w tej książeczce. W ciągu 10 lat nic się właściwie pod tym względem nie zmieniło – **to nadal najlepszy RT**. Szybki i dynamiczny, pozwalający zakończyć mecz w parę minut, ale i dający szansę rozegrania intensywnego (momentami aż do przesady) pojedynku trwającego ponad godzinę. **Do tego nie może się właściwie znudzić** – trzy diametralnie różniące się od siebie rasy (zarówno od strony mechaniki, jak i stylistyki) wymagają zupełnie innego podejścia, więc z pewnością znajdziecie swoich ulubieńców. Jeżeli jednak z czasem dojdziecie do wniosku, że sieciowe potyczki nie są dla was, zawsze pozostaje dużo spokojniejsza kooperacja lub śledzenie świetnej sceny e-sportowej. Czasem pod jej wpływem wracam nierozważnie na grę czy dwie i... cóż, ja jestem już niemiłosiernie słaby, za to StarCraft II wciąż trzyma się świetnie. ***[Witold]***

- **PREMIERA:** 2016
- **GATUNEK:** SYMULATOR FARMY, RPG
- **PLATFORMA:** PC, PS4, XBO, NS, PSV, AND, IOS

# STARDEW VALLEY

**Ktoś mądry powiedział kiedyś (w CDA 06/2016), że Stardew Valley to „Harvest Moon, na którego czekaliśmy całe życie". Miał rację.**

**Ani** trochę nie żałuję, że dałem wtedy grze 9+, bo teraz, kiedy emocje już opadły, nadal tę grę uwielbiam. Ba, pozostaje właściwie bezkonkurencyjna. Tak jak wtedy to było spełnienie marzeń osoby, która wychowała się na pierwszym Harvest Moonie ze SNES-a, tak teraz zajmuje szczególne miejsce w moim serduszku. Na zawołanie włączam sobie w głowie kilkanaście utworów ze ścieżki dźwiękowej, wzdycham na wspomnienie przytulnego, rolniczego eskapizmu i unoszę brwi, kiedy przeglądając Stardew Valley Wiki, przypominam sobie, ile rzeczy zrobiono w tej grze dobrze.

„Zrobiono" to zresztą niedopowiedzenie. Nie ma to wpływu na jakość gry, ale ciągle imponuje, więc warto wspomnieć: **tę grę stworzył jeden człowiek**. Po tych czterech latach Eric Barone nadal ją rozwija, ale aż strach pomyśleć, co zrobi teraz, kiedy gra przekroczyła 10 milionów sprzedanych egzemplarzy (co spokojnie pozwoli mu zatrudnić jakąś pomoc).

Żeby nie było, że tak sobie gadam „dookoła" samej gry, szybkie odświeżenie informacji: to symulator farmy, ale taki jak te klasyczne, tj. Bokujō Monogatari, czyli seria znana niegdyś jako Harvest Moon, a dziś jako Story of Seasons. Hodujemy więc świnki i podlewamy rzepę, ale też łowimy ryby, randkujemy, harujemy w kopalni... a w Stardew Valley przy okazji też walczymy z potworami i ze złą korporacją. Kalendarz w grze przewiduje przeróżne święta i festiwale, a od takich rzeczy jak pora roku czy dnia zależy chociażby to, które ryby możemy złowić. **To gra niespecjalnie głęboka, ale bardzo szeroka.** A od jakiegoś czasu można grać z innymi ludźmi, więc już w ogóle boję się do niej wrócić, bo przepadnę. ***[spikain]***

PREMIERA: 2013
GATUNEK: LOGICZNA
PLATFORMA: PC

# STARSEED PILGRIM

DZIKA KARTA
BERLIN

Jako że dostałem od kolegów redaktorów przyzwolenie na umieszczenie w tym zestawieniu „jednego hipsterskiego gunwa", to zgodnie z praktykowaną przeze mnie przez ostatnie lata formą zaklinania rzeczywistości nie mogło tu zabraknąć Starseed Pilgrim.

**Wiele** lat temu niesamowicie spodobało mi się spostrzeżenie Richarda Stantona z Eurogamera – i przywoływałem je nawet w felietonie na łamach CD-Action – że z jakiegoś powodu wielu ludzi lubi gry, które zawierają zagadki, ale generalnie nie lubi się raczej gier, które same w sobie są zagadkami. I szkoda, że tak się sprawy mają, bo wiem po sobie, że to właśnie tytuły, w które musieliśmy włożyć trochę pracy, z którymi musieliśmy zapoznać się na własną rękę, które wymagały od nas czegoś więcej niż kliknięcia guzika, żeby po paru godzinach same się przeszły, zostają z nami najdłużej.

Można użyć wyświechtanego, ale wciąż idealnie pasującego przykładu Dark Souls, ale można też wrzucić do tego worka Pathologic (i całą resztę katalogu Ice-Pick Lodge), czy właśnie Starseed Pilgrim. To najmniej spektakularna graficznie produkcja z tego towarzystwa, ale przy tym na swój sposób piękna: **oferująca klimat, jakiego po prostu nie da się znaleźć nigdzie indziej**.

Przy polecaniu Starseed Pilgrim bardzo łatwo byłoby powiedzieć, jak w to się gra, jak się powinno grać, i o co właściwie chodzi w całej zabawie – ale właśnie w ten sposób potencjalnemu odbiorcy zabiera się to, co sprawia, że warto się z tym tytułem w ogóle zapoznać. Bo przede wszystkim chodzi w nim o to, żeby poznawać go na własną rękę: we własnym tempie, zgodnie z tym, jak samemu się o grach myśli. To proces, który może zająć chwilę, ale i parę godzin – każdy ma swoje tempo, a Starseed nie pogania. Zresztą, dziwnie by było gdyby gra o „dbaniu o symfoniczne ogrody" do czegokolwiek poganiała.

Jedyne, co robi, to odmawia wyjaśniania, o co w niej chodzi – ale daje wszystkie narzędzia, które mogą być odbiorcy potrzebne, żeby to odkryć. Niczego nie dostaje się za darmo i nic nie jest podane na tacy: na wszystko trzeba zapracować i zrozumieć po swojemu. I co jak co, ale taki poziom szacunku dla gracza i jego inteligencji, się w naszej branży często nie zdarza. I chociażby dlatego warto dać tej grze szansę. ***[Berlin]***

- **PREMIERA:** 2016
- **GATUNEK:** BIJATYKA
- **PLATFORMA:** PC, PS4

# STREET FIGHTER V

Wszystko mnie w tej grze wpieniało. A jednak grałam dalej.

**Co** sprawia, że wsiąkamy w gry pokroju Street Fighter V? Ano tak jak w życiu pociąga nas to, co wywołuje skrajne emocje. W dniu premiery gra, choć piękna graficznie (drugiej takiej ładnej wizualnie mordobijki na ten moment nie było, choć różnica na pierwszy rzut oka między IV a V była nieznaczna, to przecież IV szło na własnym silniku, a V już na Unreal 4!), w moim odczuciu zakrawała o żart. Była uboga jak Mega Ubogi Człowiek z komiksów dema. Mało postaci, brak trybu arcade (sic!), ogólne kiepskie urozmaicenie w kwestii trybów dla jednego gracza, a ja bardzo lubię tryb jednego gracza, poczucie, że oto nadchodzić masowo będą kolejne DLC, za kolejne pieniądze...

A JEDNAK! Twórcy zaserwowali **tytuł, który mimo wielu braków, ma to COŚ**. Mianowicie zmianę w mechanice gry. Niby nieznaczną, a dającą sporą różnicę w odczuciach. A chodzi tu o ciekawy system V: a w nim unikatowe dla każdego wojownika V-Skills (ataki, obrony i inne) i ładowanie paska V-Gauge, dzięki czemu gra nieodzownie wiązała się z dodatkowymi efektami podczas walki. A to lubimy najbardziej. Efekciarską nawalankę. Nie bez kozery lubiłam (no dobra, dalej lubię) rzucić okiem na tłukące się kobietki z WWE. Skaczące na siebie Alexa Bliss i Natalya czy wpadająca na ring jak huragan Ronda Rousey to przecież takie przerysowane postacie żywcem wyjęte z japońskiej kultowej bijatyki...

Wracając do gry: napełniający się podczas ataku paseczek V-Gauge umożliwiał użycie dodatkowego wyjątkowego ataku, V-Trigger, który niejako ukazuje całkowity potencjał drzemiący w nogach i rękach wojowników, do tego dochodzą oczywiście znane i lubiane combosy: piękne ciosy krytyczne. Osobiście lubiłam dokazywanie Kena no i oczywiście uroczo piszczącą i pięknie nóżką wymiatającą Karin. Ale całościowo odkrywanie V-możliwości wszystkich postaci dawało dużo frajdy mimo znacznych braków w zróżnicowaniu rozgrywki pod innymi kątami (choćby to nieszczęsne arcade zaimplementowane dopiero w którymś DLC). Ten prosty zabieg z systemem V wraz z crossplayem w trybie multi (pecetowsy i PS4-owcy!), który wywindował SFV na bijatykę z największą liczbą graczy do wyhaczenia w multiplayerze (oraz spodziewana chorendalna liczba DLC) sprawiły, że o tym tytule nie da się milczeć. Więc nie milczymy i wspominamy. Niech żyje V-system! ***[Cerebrum]***

PREMIERA: 2017
GATUNEK: PLATFORMÓWKA
PLATFORMA: NS

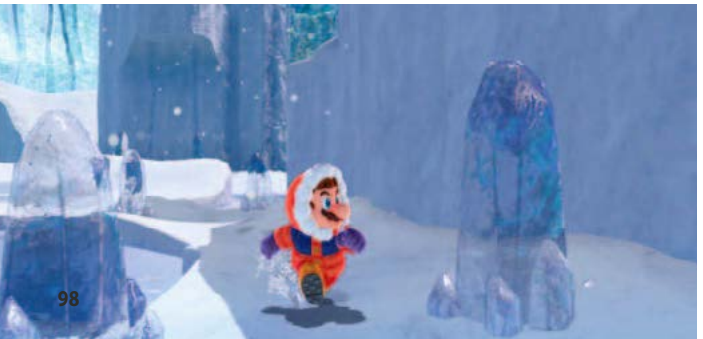
# SUPER MARIO ODYSSEY

Najlepsza trójwymiarowa platformówka w historii. Koniec, kropka.

**Chyba** już to gdzieś pisałem, ale nie wyobrażam sobie człowieka, który nie bawiłby się dobrze w Super Mario Odyssey. To park rozrywki, w którym podróżujesz od jednego otwartego świata do drugiego i bawisz się w nich tyle, ile zechcesz – trzeba zebrać określoną liczbę znajdziek, żeby przejść dalej, ale masz ogromną dowolność w kwestii ich doboru, a co za tym idzie, doboru samych wyzwań. Światy są bardzo zróżnicowane – to biegasz po wesołej, kolorowej, low-poly krainie, w której motywem przewodnim jest jedzenie, to odwiedzasz las, w którym osiedliły się roboty, to przemierzasz samurajskie imperium Bowsera...

Tradycyjnie już dla trójwymiarowego Mario **liczba gameplayowych pomysłów na minutę oszałamia** – choć trzon pozostaje wspólny, co chwilę wprowadzane są jakieś modyfikacje i nowe sposoby interakcji ze światem. Nawet nie chce mi się liczyć, ile różnych skoków jest do dyspozycji (zresztą właśnie sprawdziłem w swojej recenzji z numeru 13/2017 i okazuje się, że tam też poddałem się przy dziesięciu), bo oczywiście na skokach się nie kończy. No i nie zapominajmy, że jedną z najważniejszych nowości w Odyssey jest możliwość opętania innych żywych istot z gry. Możesz więc stać się goombą, czołgiem, tyranozaurem, latającą jaszczurką...

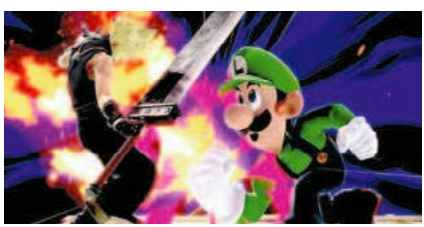
Na wstępie napisałem, że to najlepsza platformówka i tak dalej – niektórzy nie zgodzą się, machając pudełkiem od Super Mario Galaxy na Wii. Ale te gry w sumie dzieli głównie różnica w sposobie podania (wtedy bardziej liniowe levele, teraz sandboksy), poza tym wszystkie trzy (Galaxy, Galaxy 2 i Odyssey) mogą pochwalić się równym wynikiem na Metacriticu (97/100). Tak naprawdę nie ma znaczenia, która z nich jest najlepsza, bo i tak znać trzeba wszystkie. ***[spikain]***



# SUPER SMASH BROS. ULTIMATE

**Cloud z Final Fantasy VII bije Pikachu po mordzie, a z pomocą przychodzi Bayonetta. Na nieszczęście dla niej zaraz przybędą Snake z Metal Geara, Joker z Persony 5 i... a zresztą rozumiecie, do czego zmierzam.**

**Pisząc** o nowym Smashu, nie sposób nie rzucać na prawo i lewo imponującymi liczbami. 80 grywalnych postaci z przeróżnych serii (w przygotowaniu sześć kolejnych!), a każda z nich naprawdę odmienna od reszty. Kilkadziesiąt przedmiotów, sto kilkadziesiąt dodatkowych, pomocniczych (ale niegrywalnych) postaci, w tym połowa to Pokémony. Ponad sto aren, a wiele z nich – interaktywne i/lub przekształcające się. Prawie tysiąc utworów z różnych gier (nie tylko z konsol Nintendo), w tym nowe aranżacje i remiksy przygotowane przez legendarnych kompozytorów. Wbudowane tworzenie playlist z tych utworów i L+R zmieniające Switcha w odtwarzacz muzyki. Trzydziestogodzinna kampania fabularna pełna nawiązań i smaczków dla graczy o dłuższym stażu. Półtora tysiąca „dusz" postaci do zbierania (każda z własnymi statsami i właściwościami) i z kilkanaście związanych z tym osobnych systemów i minigier. Dałoby się wymieniać dalej, bo jest tego znacznie więcej – więcej niż jestem w stanie zmieścić w limicie znaków przeznaczonych na jedną stronę Tipsomaniaka.



Liczy się w tym wszystkim jednak to, że **tutaj nikt nie szedł na ilość, ignorując jakość. Z jakością jest równie dobrze, jeśli nie jeszcze lepiej** – Masahiro Sakurai kocha gry, rozumie je i jak nikt inny oddaje cześć tym z nich, którym należy się wyjątkowy szacunek. Widać to choćby w dbałości, z jaką jego zespół dostosowuje do Smasha designy i zestawy ruchów postaci, które wydawałyby się zupełnie do tego wszystkiego nie pasować. Bohaterowie Castlevanii czy obrzydliwy pterodaktylopotwór Ridley walczą tu z Kenem ze Street Fightera, słodziutkim Kirbym i ośmioma różnymi postaciami z serii Fire Emblem – i wszystko to gra idealnie. Nie musicie ufać mnie – zaufajcie wszystkim tym twórcom i wydawcom, którzy zaufali Sakuraiowi i powierzyli mu swoje postacie, lokacje czy muzykę. Wiedzą, że niejednokrotnie radzi sobie z nimi lepiej niż prawowici właściciele (khę, khę, Mega Man, kha, kha, Banjo-Kazooie). Nowego Smasha warto ograć choćby po to, żeby móc po tych pięćdziesięciu, stu, dwustu godzinach odłożyć pada i powiedzieć na głos: „łał, gry są super!". ***[spikain]***

- **PREMIERA:** 2016
- **GATUNEK:** FPS
- **PLATFORMA:** PC, PS4, XBO, SWITCH

# SUPERHOT

**Bądźmy dumni bo, cholera, mamy z czego. Od lat w kółko marudzimy o tym Wiedźminie i Wiedźminie, a zdajemy się zapominać, że to właśnie w naszym kraju pojawiła się jedna z najbardziej świeżych, rewolucyjnych i interesujących strzelanin ostatnich lat.**

**Zakochałem** się w niej od pierwszej minuty – to było niesamowite doświadczenie. **Ktoś wpadł na pomysł, którego pozazdrościł nawet Cliff Bleszinski** (a gość ma na koncie chociażby Gears of War przecież!), i było to kilku kolesi z Łodzi – dłubiących sobie prototyp podczas jakiegoś game jamu.

**I był to pomysł – a wiemy wszyscy, że o takie najtrudniej – najprostszy, najbardziej banalny, a przy tym po prostu genialny.** „Zróbmy strzelaninę, w której czas płynie tylko wtedy, kiedy gracz się porusza". To wystarczyło. Na tym polega cała zabawa, na tym polega cała radocha – i w niczym nie przeszkadza, że właśnie z powodu tej decyzji zamiast strzelaniny dostaliśmy grę logiczną opierającą się na perfekcyjnym realizowaniu konkretnych scenariuszy, które przed nami stawiają twórcy. Jedziesz windą, z tobą dwóch uzbrojonych niemilców? Komu odbierzesz broń najpierw, w jak bardzo widowiskowy sposób się ich pobędziesz? Zaczyna się zadyma w barze - w kogo najpierw rzucisz butelką?

Przechwytywanie pistoletów w powietrzu, rzucanie nimi we wrogów, zapamiętywanie każdego kolejnego kroku, by zrealizować scenkę lepiej – a przede wszystkim ładniej – to esencja SuperHota. **To bullet time wykorzystywany w grach od lat, ale zrealizowany lepiej niż gdziekolwiek wcześniej**, bo pociągnięty do swojego logicznego rozwinięcia: pozwolenia graczom na wcielenie się w Neo, kiedy chłopak wreszcie zaczął widzieć Matrix. Można na to patrzeć, można podziwiać efekty specjalne, ale dopiero, kiedy zagrałem w SuperHot naprawdę poczułem, o co w tym filmie chodziło: jak Neo postrzegał czas i przestrzeń, kiedy bił Smitha na tej opuszczonej stacji metra.

**Gra genialna i wybitna – szkoda tylko, że taka krótka i z historią, która nie powala**. Ale nie można mieć wszystkiego. To znaczy – i tu pozwolę sobie na żart w stronę Piotrka Iwanickiego, szefa studia – weźcie się do roboty, wy leniwe men...duzy, bo chcę więcej! ***[Berlin]***

- **PREMIERA:** 2002
- **GATUNEK:** PRZYGODOWA
- **PLATFORMA:** PC

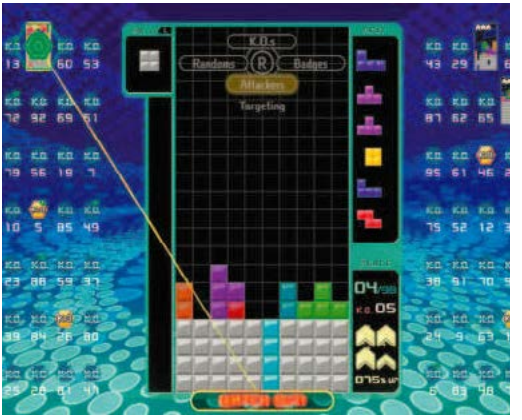
# SYBERIA

Kiedy pierwszy raz zobaczyłam tę grę, byłam jeszcze smarkiem. Bogactwo historii i możliwości eksploracji rozkochały mnie od razu.

**Moim** zachwytom nie było końca, a grafika w Syberii wydała mi się tak przepiękna, że tylko czekałam, aż podkradnę bratu kompa i sama sobie trochę pogram. Udało się, włączyłam i szok. Jestem sobie kobietą! Hardą prawniczką, Kate. I podążam za spadkobiercą fabryki zabawek, by dopiąć kwestie przejęcia jej przez pewien koncern. Niby nic, a jednak rozwijająca się w stopniowo podkręcanym tempie intryga związana z misją nie dawała się oderwać od monitora. No i detale! To była moja pierwsza styczność ze steampunkową stylistyką w grze. Filmowe prowadzenie kamery, realistyczne scenerie oraz zgrabnie wplatane w całą historię łamigłówki na długi czas przykuły mnie do komputera. Mama była zła. Ale ja byłam zachwycona! I nie tylko ja, bo Syberia była w tamtych czasach hitem.

Po latach wróciłam do tego tytułu. Zastanawiałam się, czy jako już zaprawiona w boju z przygodówkami i grami ogólnie pannica wciąż będę tak samo sikać z wrażenia, biegając (ślimaczym, co prawda, tempem) po planszy jako Kate Walker i przeżywając razem z nią podróż w głąb siebie oraz rozwiązywanie intrygi. Tak, sikałam. **Syberia jest po prostu tak dobra, że** nawet po latach, obok potężnych tytułów przygodowych, które miażdżą pod kątem grafiki, fabuły i mechaniki gry (choćby Life is Strange czy Prince of Persia) **wciąż była w stanie wciągnąć mnie totalnie w świat zróżnicowanych lokacji, postaci i dialogów**. Choć podobnie, jak w większości tego typu produkcji chodzi głównie o obserwację otoczenia, klikanie w przedmioty i działanie za pomocą zdobytych fantów, nie da się przejść obok Syberii obojętnie. **I wciąż uważam, że jest piękna.** Nawet dziś te steampunkowe klimaty robią wrażenie, a na roboty można się patrzeć godzinami. Wciąż mam jedyneczkę na dysku. I jestem przekonana, że jeszcze kiedyś do niej wrócę. Wszak nie ma nic lepszego niż współuczestniczenie w pięknym przeistaczaniu się biurwy w fajną babkę. ;) ***[Cerebrum]***

PREMIERA: 2019
GATUNEK: LOGICZNA/ZRĘCZNOŚCIOWA
PLATFORMA: NS




# TETRIS 99

Wyobraźcie sobie, że gość w garniturze na poważnym spotkaniu poważnych ludzi wychodzi z pomysłem, żeby doczepić żółwiom skrzydła i sprawdzić, czy nie zaczną latać. Głupie, nie? Ale te cholerne żółwie poleciały.

**Nie** znam w sumie historii produkcji Tetrisa 99, ale mniej więcej tak ją sobie wyobrażam. **Sam Aleksiej Pażytnow, twórca Tetrisa, który zresztą ponoć zagrywa się w 99, nie mógł spodziewać się, że dorzucenie trybu Battle Royale jest tym, czego gra potrzebuje**. Nie zrozumcie mnie źle: wcale nie uważam, że Tetris wymaga jakiegokolwiek odświeżenia, jakiejś drugiej młodości czy uwspółcześnienia. Wersja z Game Boya, bardzo przecież uboga w tak zwaną zawartość, pozostaje jedną z moich ulubionych, a różne reedycje, które wyrastały przez lata, zbyt często obnażały brak zrozumienia autorów dla podstaw, które czynią Tetrisa wielkim.

Ale to naprawdę działa. Gramy w Tetrisa przeciwko 98 innym osobom – widzimy ich poczynania na 98 mniejszych planszach rozstawionych po lewej i prawej od naszej – i w zależności od tego, co zrobimy, możemy atakować przeciwników lub kontrować ich ataki. W uproszczeniu: im lepiej sobie radzimy, tym więcej szarych linii wysyłamy do osób, które mamy na celowniku (pojawiają się im na samym dole planszy i podnoszą całą konstrukcję), co wiąże się z dodatkową strategią: wolimy atakować tych, którzy są bliżej śmierci, czy może liderów, żeby odebrać im odznaki? Te ostatnie sprawiają, że nasza siła zwiększa się, co jest kluczowe zwłaszcza w końcowej fazie gry, kiedy zostajemy w pierwszej dziesiątce, klocki spadają bardzo szybko, a wśród ocalałych uczestników nie ma już żadnych przypadkowych ludzi.

**W żadną grę w 2019 nie grałem tak wiele jak w Tetrisa 99**. A jako że to rzecz darmowa dla każdego subskrybenta Nintendo Switch Online – żaden posiadacz konsolki nie ma dobrej wymówki, żeby nie spróbować. ***[spikain]***

# THIS WAR OF MINE

Niepewność. Tym słowem najlepiej można podsumować uczucie, jakie towarzyszy całej rozgrywce.

**Rozterki** moralne i prawdziwe granie na emocjach towarzyszą nam nieustannie. Niby nic. Kierujemy grupką cywilów, ukrywających się w zgliszczach oblężonego miasta. Lokacje i postacie generowane są losowo, a my musimy wstrzelić się w otaczające nas realia i decydować o losie prowadzonych ludzi. A jednak zaraz **zaczyna się totalna immersja i aż nas szarpie, gdy znów musimy podjąć jakiś ciężki wybór**. Czy wystarczy nam jedzenia? A jeśli nie, to czy zdecydujemy się kogoś zabić dla paru ochłapów? Jest zimno, warunki sanitarne są kiepskie, łatwo o choroby i zanieczyszczenie ran. Jak sobie z tym poradzić? Czy okraść staruszkę z leków? Przecież my jesteśmy młodzi i silni, mamy tyle przed sobą, a ona i tak wkrótce odejdzie, swoje już przeżyła... Czy włamać się do tego mieszkania? Czy zabić tamtego cywila, bo ma coś, czego potrzebuję ja?

Próba przetrwania mrocznych czasów, będąc zwykłym, szarym człowiekiem starającym się jakoś funkcjonować w oblężonym mieście, nierozerwalnie wiąże się z ciężarem tak niedoborów, jak i wyborów. Gra wywiera na nas presję podejmowania decyzji, **dając lekcję zarówno empatii, jak i przetrwania**. Cykl procesów zachodzących w grze determinowany jest nastawaniem dnia i nocy. Gdy jest jasno, wyjście ze schronu skutkować będzie ustrzeleniem nas przez snajperów. Zajmujemy się więc w tym czasie naprawianiem wnętrza oraz produkcją przedmiotów, które pomogą nam przetrwać: w tym alkoholu, który nie tylko doda kurażu, ale sprzedany zasili nasz budżet. Nocą jednak wybywamy na szabry, bo nasz schron nie jest przecież samowystarczalny... I wówczas natrafiamy na wiele scen, które potrafią złamać serce.

Rozparcelowywanie zadań zarówno wewnątrz, jak i na zewnątrz schronu to jednak przede wszystkim podejmowanie decyzji, które ważą na dalszych losach całej grupy. Ciężko jest wybrać pomiędzy utratą jednej z granych osób dla dobra całej reszty, a próbą ukrycia wszystkich z marnymi szansami na powodzenie, co może skutkować śmiercią ich wszystkich. Dodatkowo pojawiają się samobójstwa, śmierć głodowa, gwałty, morderstwa z potrzeby zdobycia niezbędnych do przetrwania środków... Istne prawo dżungli. W tej grze wyjątkowe jest m.in. to, że nie wygrywa się poprzez wystrzelanie jak największej liczby wrogów. Tu zwycięstwem jest przetrwanie piekła wojny, będąc cywilem. ***[Cerebrum]***

**PREMIERA:** 2011
**GATUNEK:** PRZYGODOWA
**PLATFORMA:** PC, SWITCH

# TO THE MOON

To tylko cztery godziny grania. Lata temu wstrząsnęły mną jednak do tego stopnia, że przed chwilą włączyłam kawałek zwiastuna... i prawie się rozpłakałam.

**Podczas** przygody z przygodówką Freebird miałam mokre oczy, jeszcze zanim akcja na dobre się rozkręciła, a pod koniec ryczałam jak bóbr. Choć wystawiane przeze mnie oceny mogą sugerować, że jestem twarda jak głaz, dość często się wzruszam – przez co czasami muszę się dłużej zastanowić, czy gra faktycznie jest tak emocjonująca, czy po prostu uległam paru tanim sztuczkom i odpowiednio skomponowanej muzyce. W przypadku To the Moon sytuacja jest dość nietypowa, bo zasmarkałam te wszystkie chusteczki, mimo że atmosfera nie jest w pełni poważna. Tematyka, jaką jest spełnianie życiowego marzenia umierającego człowieka w śpiączce, wręcz przeciwnie. Johnny, starszy człowiek przykuty do łóżka, pragnął kiedyś polecieć na Księżyc, a dwójka naukowców obiecuje to umożliwić, modyfikując jego wspomnienia**.** Tak rozpoczyna się ich ekspedycja w głąb jego pamięci – niesamowita, intensywna, smutna podróż w przeszłość. Niepozbawiona humoru, ale tak okropnie wzruszająca, że pisząc te słowa, musiałam wytrzeć nos.

To the Moon nie porywa ani w kwestii dialogów, które są zaledwie w porządku, ani w kwestii mechaniki, która polega przede wszystkim na eksploracji przetykanej łatwymi sekwencjami logicznymi. Jednocześnie **jest jedną z najlepszych i najpiękniejszych gier, jakie kiedykolwiek stworzono w RPG Makerze**. Przedstawiona historia jest prosta, ale uderza w tony tak wyraziste, mocne i ciepłe, że nie da się przejść obok niej obojętnie. **Fabularny majstersztyk** dopełnia słodko-gorzka muzyka będąca zasługą Kana R. Gao i Laury Shigihary. Choć seria z czasem rozwinęła się o drugi odcinek – utrzymane w innym klimacie Finding Paradise – a także spin-off, A Bird Story, to właśnie To The Moon zapisało się w historii przygodówek. Nic dziwnego, bo mało która tak łapie za serce – czy raczej wyrywa je z piersi, depcze i wsadza z powrotem. ***[9kier]***

# TOMB RAIDER

**Reboot Tomb Raidera nie był może konieczny, ale zmiany, jakie za jego sprawą wprowadzono do skostniałej serii już tak, jeśli marka chciała wrócić na szczyt.**

**Dlatego** moim zdaniem dobrze się stało, że Crystal Dynamics zdecydowało się na rejs modnym ostatnimi czasy szlakiem, resetując markę i rozpoczynając wszystko od nowa. Scenarzyści pozwolili mi poznać wczesne perypetie Lary, którą w młodzieńczym wieku los rzucił na pokład statku Endurance. Ten z kolei – pechowo dla bohaterki – rozbił się u wybrzeży tajemniczej wyspy, gdzieś na wodach terytorialnych Japonii. Wyspy najeżonej nie tylko cennymi skarbami, ale i pułapkami, dziką zwierzyną oraz bardzo wrednymi ludźmi.

Eksploracja starożytnych grobowców i rozwiązywanie zagadek środowiskowych zostały zepchnięte na dalszy plan, a priorytetem stało się przetrwanie na niegościnnym, obcym lądzie, rozwój postaci i zdobywanie ekwipunku. Walka, czy to za pomocą szerokiego wachlarza broni palnej, czy niezastąpionego łuku, za to zawsze z wykorzystaniem wszechobecnych osłon – wcześniej marginalizowana bądź zrealizowana bardzo kiepsko – w końcu nabrała odpowiedniego kolorytu, zapewniając mi emocje, jakich w przygodach Lary nigdy nie zaznałem.

Na niespotykaną wcześniej skalę rozbudowano też sekcje zręcznościowe – pokonywanie przeszkód terenowych, poruszanie się po wąskich ustępach skalnych czy fragmenty wspinaczkowe nigdy wcześniej nie dawały tyle frajdy, gwarantując przy okazji równie emocjonujące widowisko. To kolejna rewolucyjna zmiana; kto wie, czy nie najważniejsza – **wzorem Uncharted mnóstwo tu wyreżyserowanego efekciarstwa i filmowego rozmachu, które do ostatniej minuty śledziłem z wypiekami na twarzy**.

Choć nowy TR na każdym polu stara się odświeżyć skostniałą formułę rozgrywki, którą pamiętałem z wcześniejszych odsłon, gra nie odcięła się od korzeni całkowicie. To nadal rollercoaster karkołomnej kaskaderki, nieustannego balansowania na granicy niemożliwego oraz obcowania z dawno zapomnianym, ale wciąż mocno elektryzującym światem. I nadal budzi ekscytację. Warto! ***[Siekiera]***

**PREMIERA:** 2002
**GATUNEK:** SPORT/ZRĘCZNOŚCIOWA
**PLATFORMA:** PS1, PS2, PC, XBOX

# TONY HAWK'S PRO SKATER 4

**Pamiętaj: jeśli chcesz doskonale i bezpiecznie bawić się na deskorolce, cofnij się o co najmniej 13 lat. Do czasów, gdy tematem zajmowali się mistrzowie z Neversoft.**

**Zdradzę** trochę wewnątrzredakcyjnych kulisów: gdy Smuggler wysyłał prośbę o danie swojej listy tytułów do zestawienia gier XXI wieku, głosowałem na THPS2 lub 3 (obie rzutem na taśmę mieszczą się w ostatnim dwudziestoleciu). Finalnie została wybrana „czwórka", rozważany był także THUG. **Niezależnie jednak, o której z tych gier mówimy, każdą warto poznać** i w żadnej nie chodzi o „grę dla fanów deskorolek". Jasne, dla nich również, ale to tylko oprawa do **jednych z najdoskonalszych technicznie zręcznościówek w historii świata**. Ekipa Neversoft stworzyła tak satysfakcjonującą mechanikę rozgrywki, że równie dobrze bawić się przy tych grach mogą fani metalu, techno i disco polo. Bo wykręcanie coraz to lepszych wyników efektownymi akrobacjami przy bardzo jasnych i uczciwych zasadach to coś, co zwyczajnie musi cieszyć.

„Czwórka" po raz pierwszy wprowadziła do serii coś na wzór otwartego świata. W przeciwieństwie do poprzednich części zrezygnowano z limitu dwóch minut na bieg, podczas których można było wykonywać szereg zadań. Jak dla mnie: gra straciła przez to trochę na dynamice, choć i tak znakomicie zbalansowana fizyka, oryginalne zadania i znakomita ścieżka dźwiękowa(*) zapewniły godziny doskonałej rozgrywki.

Niech cię nie zmyli czas przeszły w powyższym zdaniu: te gry się zupełnie nie starzeją. Jeśli jeszcze nie grałeś, szukaj na wyprzedażach lub w ogóle zerknij, czy któryś z wcześniejszych THPS-ów nie zalega ci w bibliotece Steama. Wróć, a nie pożałujesz. ***[MQc]***

*(*) Ciekawostka: polska edycja doczekała się kilku dodatkowych kawałków. Artyści to m.in. O.S.T.R., Fisz, Tede czy... dobrze znany starym czytelnikom CDA Tymon, czyli Hut.*

# TOTAL WAR: SHOGUN 2

Witajcie w kraju kwitnącej wojny.

**Sengoku-jidai** to w historii Japonii okres szczególny. Malejące wpływy szogunów z klanu Ashikaga otwarły drogę do decentralizacji państwa, ta z kolei doprowadziła do trwających kilkadziesiąt lat wojen pomiędzy daymio – wielkimi panami feudalnymi. Okres Sengoku był epoką ognia i krwi, bohaterstwa i zdrady, upadku wielkich rodów i tworzenia nowych potęg. Był czasem wojny totalnej.

Nic dziwnego, że to właśnie od wojen okresu Sengoku rozpoczęła się w roku 2000 seria strategii od Creative Assembly. I powróciła tam 11 lat później, by dać światu swą najsłynniejszą odsłonę. Wiele ciepłych słów można powiedzieć na temat innych części Total War – bo trudno nie podziwiać Rome za rozmach, czy Three Kingdoms za fascynujące podejście do roli wielkich generałów. Ale to właśnie Shogun 2 – mimo 9 lat na karku – **wciąż przyciąga nowych graczy. Nie dlatego, że jest pod każdym względem grą najlepszą, lecz dlatego, że jest tytułem najbardziej kompletnym**.

Shogun 2: Total War jest produkcją niemal pozbawioną wad. Jej mechanizmy to doszlifowana do perfekcji klasyczna formuła Total War. Balans jednostek został dopracowany do najmniejszego detalu, otwierając przed kandydatami na szogunów dziesiątki rozmaitych strategii. Sztuczna inteligencja, choć nie obezwładnia sprytem, potrafi oszukiwać na tyle sprawnie, by na wyższych poziomach trudności postawić przed graczem wyzwanie. Oprawa graficzna i dźwiękowa ma niepowtarzalny czar. A wojna – choć zabrzmi to bluźnierczo – jest w Shogunie 2 równie brutalna co piękna. Podziwiając samurajską jazdę wbijającą się w szeregi ashigaru, albo obserwując setki podpalonych strzał na tle nocnego nieba, można się na zapomnieć.

Jakby tego było mało, Shogun 2 może pochwalić się najlepszym rozszerzeniem w historii serii. Fall of the Samurai przenoszący akcję w okres restauracji Meiji, kiedy samuraje stawali naprzeciw uzbrojonej w rewolwery kawalerii, a piechota maszerowała na kartaczownice Gatlinga – był spełnieniem marzeń każdego miłośnika wojskowości.

Nie pozostaje nic innego jak po raz kolejny podbić Japonię... i czekać aż Creative Assembly odwiedzi Kraj Kwitnącej Wiśni po raz trzeci. ***[DaeL]***

ROK PREMIERY: 2016
GATUNEK: AKCJA
PLATFORMA: PS4

# UNCHARTED 4: KRES ZŁODZIEJA

**Wydawałoby się, że Nathan Drake na dobre pożegnał się z życiem zawadiaki, wiodąc nudne, ale uporządkowane życie w uroczym domku na przedmieściach. Przynajmniej do momentu, gdy na horyzoncie pojawia się brat, który dawno temu został uznany za zmarłego.**

**Fabuła** „czwórki" jest znacznie bardziej dojrzała i emocjonalna, a przez to sprzedaje nam lepszy i bardziej wiarygodny powód, by raz jeszcze gonić przez pół świata i nadstawiać karku. Poprzednie odsłony mogą się wydać na tle Kresu Złodzieja wręcz infantylne, bo tym razem chodzi o coś więcej niż starożytne świecidełka i zapomniane artefakty.

Twórcy nie próbują wymyślać koła na nowo. Mamy więc sprawdzony kolaż dynamicznych strzelanin z wykorzystaniem osłon, środowiskowych łamigłówek oraz sekcji platformowo-zręcznościowych (te ostatnie doczekały się drobnego urozmaicenia w postaci linki z hakiem). Czwórka wprowadza również mapy o otwartej strukturze (choć większość rozdziałów nadal rozgrywa się w charakterystycznych dla serii liniowych przestrzeniach), urozmaica także strzelaniny, dzięki czemu starcia są znacznie bardziej emocjonujące, a możliwość skradania się i ataku z ukrycia daje nam większe pole manewru na placu boju.

Na wiarygodność świata ogromny wpływ ma oprawa graficzna. Pomijam już fakt, że **miejscówki są zróżnicowane (oczywistość) i genialnie zaprojektowane (oczywista oczywistość)** – poza tym są po prostu olśniewające. Zresztą zwyczajowo dla Naughty Dog grafika zachwyca również w skali mikro. Wystarczy przejść się po mieszkaniu Drake'a i spojrzeć na zaschnięte plamy wody na kranach. Albo zwrócić uwagę, w jaki sposób ubranie bohatera reaguje na podmuchy wiatru czy zanurzenie w wodzie, zauważyć, jak koszula czy spodnie pokrywają się śladami błota, a cienie rzucają nawet rzęsy. Tak, rzęsy! Można tak wyliczać bez końca. Ale nie bawmy się w wyliczanie detali. **Ta gra jest po prostu doskonała – jako całość.**

Wedle zapowiedzi twórców to już ostatnie spotkanie z Nathanem, co oczywiście smuci. Zaręczam jednak, że lepszego pożegnania nie mogliśmy sobie wymarzyć. Uncharted 4 **to list miłosny napisany do miłośników przygodowych gier akcji i kina awanturniczego** spod szyldu Indiany Jonesa. Każdy element tej złożonej układanki został dopracowany do zaskakującej, a momentami wręcz absurdalnej perfekcji. A najważniejsze w tym wszystkim to, że w dosłownie każdej sekundzie zabawy towarzyszy nam podniecenie związane z uczestnictwem w epickiej, cudownej przygodzie, która zostanie w naszej pamięci na długie lata. ***[Siekiera]***

# VAMPIRE THE MASQUERADE: BLOODLINES

Jeżeli czytaliście kiedyś parę moich tekstów, to pewnie wiecie, że mam totalną słabość do gier, które rozchodzą się w szwach i rozpadają pod ciężarem swoich własnych ambicji.

**A jeżeli** graliście kiedyś w Bloodlines, to zdajecie sobie sprawę ze skali porażki, o jakiej w przypadku tej produkcji mówimy. Bo pomimo usilnych, trwających już od wielu lat prób ożywienia i połatania niedokończonej gry Troiki przez fanów, wciąż trudno mówić, że jest ona „grywalna". Można uznać, że raczej „bywa grywalna" i „czasami zdarza się, że jest nawet przyjemna", ale i tak podczas „zabawy" trudno pozbyć się uporczywych myśli o tym, czym ta gra mogła by być, gdyby tylko udało się ją faktycznie... zrobić.

To, co otrzymaliśmy, jest raczej obietnicą, która nigdy się nie spełnia. Szkieletem czegoś, z czym niewiele rzeczy może się równać. Sposobem przedstawienia wirtualnego świata, na który nikt później już się nie porwał. I to wszystko nie ma żadnego znaczenia, bo jeżeli już zaciśnie się zęby i w tego Wampira na poważnie pogra, to okazuje się, że **mamy do czynienia z rzeczą, która doleciała do słońca tak blisko, że nie ma co się dziwić, że ze skrzydeł jej niewiele zostało**. I naprawdę niełatwo w grach o świat zaprojektowany w tak dorosły sposób – o postacie, które nie są tylko tekturowymi pretekstami do wlepienia graczom questa, o poważne podejście do poruszanych tematów i brak chęci do prowadzenia gracza za rączkę po narracji. Bloodlines nigdy nie przystawało do naszej branży – ale też dzięki temu tak dobrze zapisało się w jej historii.

A jako, że bardzo często tego typu teksty pozostają bezosobowe, to nie mogę nie wspomnieć, że ogromna część wspaniałości Bloodlines leży też po stronie Briana Mitsody – pisarza, który odmawia klepania sztampy, z którą mamy w gierkach nieustannie do czynienia. To gość, który wymyślił fenomenalny system dialogowy z Alpha Protocol, ale też to właśnie on jest odpowiedzialny za większość tekstów w Wampirze (i jest główną postacią stojącą za nadchodzącym sequelem), w tym za szalone interakcje Malkavianów.

Jeżeli czujecie się na siłach, żeby pograć w **coś, co nie zostało skończone, a mimo to rzuca bardzo mocny, szyderczy cień na „standardową narrację" w naszej branży**, to nie szukajcie wymówek – Bloodlines czeka i da się to dostać czasami za bezcen. Nie zapomnijcie tylko o fanowskich patchach. ***[Berlin]***

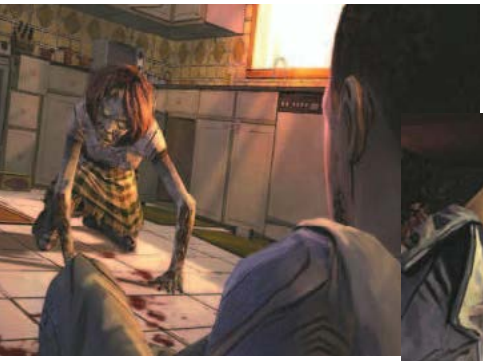
**PREMIERA:** 2012
**GATUNEK:** INTERAKTYWNY FILM
**PLATFORMA:** PC, PS3, PS4, PSV, X360, XBO, NS, AND, IOS

# THE WALKING DEAD

**Interaktywny film Telltale (świećcie, bogowie, nad duszą studia) pojawił się na rynku w doskonałym momencie. Z jednej strony odbiorcy byli już oswojeni z zombiakami w mainstreamie, choćby za sprawą niezwiązanego z grą serialu o takim samym tytule, z drugiej nie byli jeszcze tematyką przesyceni, jak to ma miejsce dzisiaj.**

**Za** pomocą The Walking Dead developerzy wykuli w zasadzie nowy gatunek, który nawet jeśli istniał wcześniej, dopiero dzięki nim trafił do szerszej publiczności. Od tej pory nieśli go zresztą jak sztandar, więc kolejnym tytułom – jak The Wolf Among, Game of Thrones czy Tales From the Borderlands – zarzucano, że są kalkami tej samej gry, tylko z inną historią i oprawą. Nie pomagało to, że po pierwszym sezonie The Walking Dead studio stworzyło tylko jedną grę niebędącą interaktywnym filmem, Poker Night 2 wydane rok później, a potem całkowicie się wyspecjalizowało. I jak rozumiem zniechęcenie, które mogło nadejść wraz z ogrywaniem w kółko gier o tej samej mechanice, tak przyznać muszę, że seria o zombiakach była dla przygodówek przełomowa. Bardzo cieszę się, że miałam przyjemność zapoznać się z nią niedługo po premierze, a nie po ograniu pięciu innych produkcji Telltale, bo na pewno nie wywarłaby na mnie tak silnego wpływu.

Pamiętam, że siedziałam przez kilka godzin po ciemku – o ile dobrze pamiętam, ukończyłam cały sezon w jeden wieczór, co najwyżej dwa – śledząc losy bohaterów w czasie apokalipsy zombie i podejmując trudne decyzje pod presją czasu. Miałam wrażenie, że developerzy niespodziewanie zrzucili mi na ramiona olbrzymi ciężar, na który nie byłam przygotowana, nie wiedząc jeszcze, że wybory są raczej iluzoryczne i konsekwencje w grach Telltale to raczej straszak na gracza. Tak czy siak, obrazując myśl, że w sytuacji kryzysowej ludzie powinni bać się nie tylko zewnętrznego wroga, ale także, a może przede wszystkim innych ludzi, twórcy sięgnęli po naprawdę potężne działa. **To produkcja dla osób o mocnych nerwach, świetnie napisana i fantastycznie udźwiękowiona – prawdziwa perła** w obszernym katalogu gier studia. ***[9kier]***



# WARCRAFT III

Ostrze Mrozu jest głodne! Za mojego ojca, króla! Plugawy nędznik! Jestem ślepy, a nie głuchy! Winni będą cierpieć! Śpiący się obudził! Atakują nasze oddziały! Trafił topór na kamień! W tak pięknych okolicznościach przyrody.

**Mimo** upływu kilkunastu lat lat mam w głowie jeszcze kilka tuzinów tego typu cytatów, a to najlepiej świadczy o tym, jak dobrze ta gra utkwiła mi w pamięci. Czy to była najlepsza strategia pod słońcem? Pod względem złożoności mechanizmów z całą pewnością nie, ale **cały świat mógłby (i wciąż powinien) się uczyć od Blizzarda, jak w erteesach powinno się robić tryby dla jednego gracza**. Opowieść o upadku Arthasa, marszu Plagi, walce orków o własną ojczyznę i wojnie z inwazją demonów absolutnie zawładnęła moją wyobraźnią i zapoczątkowała miłość, którą do dziś darzę to uniwersum. Sam Illidan miał więcej charakteru niż połowa bohaterów z dowolnego erpega razem wzięta.

**Imponujące były też projekty misji.** Niemal każda wyróżniała się czymś szczególnym, stawiała przed graczem unikatowe wyzwania i zrywała z typową dla gatunku rutyną w rodzaju: „zbuduj od zera bazę, najmij stado najpotężniejszych jednostek i przejedź się po włościach przeciwnika". Nie twierdzę, że takich momentów w ogóle zabrakło, ale urozmaicały je zadania stylizowane na gry RPG, czy takie, w których trzeba było ubrudzić ręce i oczyścić miasto z cywili albo zamknąć demoniczne portale. Jasne, StarCraft II poszedł w tej kwestii jeszcze dalej, ale bazował właśnie na znakomitych rozwiązaniach z Warcrafta III. Nietaktem byłoby też pominąć **tryb sieciowy, który obok Gearsów i WoW-a zamyka wielką trójcę „moich" sieciówek** (przez jakiś czas był też HotS, ale ostatnio nie mam do niego serca). Balans pomiędzy czterema zróżnicowanymi rasami nie zawsze był idealny, ale na dobrą sprawę dotyczyło to tylko najlepszych, do których nigdy się nie zaliczałem. Dla mnie i tysięcy innych „pykaczy" liczyło się tylko to, że każde stronnictwo prowadzi się zupełnie inaczej i specjalizuje się w czymś innym. Upatrzyłem sobie zwłaszcza nocne elfy z ich potężnymi druidami i driadami oraz zrównoważonych, doskonale adaptujących się do każdych warunków ludzi.

W chwili, gdy to piszę, nie miałem jeszcze okazji zagrać w odświeżoną wersję gry, ale sądząc po powszechnej krytyce, nie mam czego żałować. Zapewne skończy się więc na kolejnej schadzce z kampanią. Który to już raz? Elune jedna raczy wiedzieć, ale coś mi mówi, że mógłbym w tej kwestii iść w szranki ze Smugglerem i jego obsesją na punkcie Mass Effecta. ***[Cursian]***

**PREMIERA:** 2015
**GATUNEK:** RPG
**PLATFORMA:** PC, PS4, XONE, SWITCH

# WIEDŹMIN 3: DZIKI GON

–„Dwóch jest (z przeproszeniem waszmości) prawdziwych żołnierzy w tej Rzeczypospolitej: ja w Koronie, a Kmicic na Litwie..."
–„Kuklinowski, Kuklinowski, ty ch***"

**Parafrazując** słowa Kuklinowskiego z sienkiewiczowskiej trylogii – dwie są trylogie, które bez najmniejszego wahania określam „grami mego życia". Mass Effect i Wiedźmin. W obu zresztą wypadkach najbardziej lubię ich trzecie części.

No bo jak tu nie kochać Wiedźmina 3? I, o paradoksie, w efekcie ciężko mi jest o tej grze pisać, bo cokolwiek nie powiem, to będę jak ten „kapitan Oczywisty", mówiący to, co wszyscy doskonale wiedzą. Czy naprawdę muszę pisać, że ma świetną fabułę, charyzmatycznego bohatera, rewelacyjne questy poboczne daleko odbiegające od „fedeksu" czy „pozbądź się szczurów w moim magazynie"(*)? Że jej oprawa po niemal pięciu już latach od premiery (...już?! Szok!) nadal budzi uznanie. Że soundtrack jest wybitny. Że do dziś „mówimy wiedźminem" (kto nigdy nie wykorzystał fraszki Geralta w czasie jakiejś dyskusji, przyznać się!) Że postacie poboczne (np. Krwawy Baron) są znacznie bardziej pełnokrwiste niż większość głównych bohaterów topowych erpegów? Że humor, że emocje, że trudne wybory, że niejeden twardziel uronił przy niej łezkę? (Ja akurat nie, ale parę razy za serce chwyciło i w gardle ścisnęło, i owszem).

Jak chyba każdy **niesamowicie wsiąkłem w ten świat i za diabła nie chciałem zeń wyjść.** Więc po zaliczeniu wątku głównego snułem się po mapie (żadnych tam podróży błyskawicznych!), odkrywając każdy – KAŻDY! – znak zapytania na mapie. A potem, gdy już nie było nic do odkrycia i trzeba było wrócić z Temerii nad Odrę i Wisłę, przez tydzień chodziłem lekko otępiały i struty. I żadna z gier, którą usiłowałem zatkać tę wielką dziurę w sercu, jaką wybił Dziki Gon, nie mogła temu sprostać, bo zdawała mi się płaska, plastikowa, pozbawiona emocji... Po Wiedźminie chyba przez dwa miesiące nie grałem (dla przyjemności) w ogóle, póki nie opadły emocje. I to jest właśnie to, co czyni tę grę WIELKĄ. Ilość i natężenie emocji, jakie potrafi wzbudzić w odbiorcy. Czapki z głów, panowie i panie, hail to the king! ***[Smuggler]***

*(*) Swoją drogą jedna taka misja w W3 jest, i chyba tylko po to, by pokazać że i z takiej sztampy można całkiem sporo wycisnąć.*

# WII FIT

**Trochę zabawne, że to akurat ja opisuję Wii Fit, a nie ktoś, kto, na przykład, jest fit. Na szczęście w pisaniu jestem trochę lepszy niż w poceniu się przed telewizorem (czy poceniu się w ogóle).**

**Opis** dotyczy Wii Fit, ale równie dobrze można (a właściwie wypadałoby) do tego wora wrzucić Wii Fit Plus (rozszerzające zestaw o dodatkowe dyscypliny) i Wii Fit U (które wyszło na Wii U). Wszystko kręci się wokół tego samego schematu: dzięki kontrolerom ruchowym i specjalnej wadze o czterech punktach pomiaru (Balance Board) **gra wspiera nas w ćwiczeniach**, licząc je, kontrolując długość, a nawet, w pewnym stopniu, to, czy wykonujemy je prawidłowo. A jakie to ćwiczenia? Kilkanaście pozycji jogi, kilkanaście siłowych, trochę aerobowych i ćwiczeń na równowagę. Tę ostatnią zresztą gra również sprawdza – no i wylicza nasze BMI oraz „Wii Fit Age", czyli taki sztuczny wskaźnik, który mówi osiemnastolatkowi, że ma ciało emeryta (albo na odwrót). Wii Fit Plus i Wii Fit U dorzucają do tego zestawu jeszcze po kilkanaście kolejnych minigier/ćwiczeń.

Tysiąc znaków później ktoś nadal może zastanawiać się, czemu tak właściwie zgamifikowane ćwiczenia pojawiły się w Tipsomaniaku o takiej a nie innej tematyce. Spieszę wyjaśnić, że **to właśnie doskonała gamifikacja zadecydowała o sukcesie Wii Fit**. Nic dziwnego, skoro zabrała się za to firma od gier, a nie programów ćwiczeniowych. Niektóre minigry są tu tak dobrze wykonane, że po prostu chce się do nich wracać ze względu na radochę z rozgrywki – a to wielu ludziom (ej, na mnie nie patrzcie) znacząco pomaga utrzymać regularność ćwiczeń. ***[spikain]***

- **PREMIERA:** 2010
- **GATUNEK:** BITEWNA
- **PLATFORMA:** PC + MUTACJE NA INNYCH PLATFORMACH

# WORLD OF TANKS

Nie chciałbym wyjść na ignoranta, ale to jedna z tych gier, gdzie przeciętność najzupełniej mi odpowiada. Nie mam ciśnienia na coraz lepsze wyniki czy cyzelowanie umiejętności.

**Słowem:** nie chce mi się tracić energii na rozwój skilla. Ot, wyjadę z garażu, ustrzelę kogoś czasem, czasem ustrzelą mnie. Z rzadka odblokuję nową maszynę. Być może właśnie dlatego jeżdżenie i strzelanie się czołgami jest w WoT dla mnie od lat niezmiennie przyjemne. Używam sobie tej gry jako nad wyraz skutecznego relaksatora, a bardzo często również... platformy do pogadania ze znajomymi. Odpalamy TS-a, grę, formujemy pluton i przy piwie nawijamy o wszystkim i o niczym. A gdzieś w tle toczy się starcie między dwoma pancernymi formacjami.

**Przypadła mi do gustu koncepcja zabawy: hodujemy sobie swój własny park maszynowy. Całe poletko czołgów.** Spośród wszystkich konstrukcji wybieramy jedną i ruszamy w bój. Rozwalą ci tanka? Nic straconego! Wychodzisz z bitwy, wybierasz kolejnego i wskakujesz na inną mapę. Szybko, przyjemnie, bez stresu. Ale jakże to uzależnia...

Przyznać jednak muszę, że jest jeden aspekt, który mnie wciągnął po uszy: doczytywanie gdzieś na boku o przedstawionych w grze maszynach. Krótki opis przy każdym czołgu bardzo często jest inspiracją, by sięgnąć głębiej. Oczywiście wszystko tu zależy od konkretnego modelu. Choć rzecz jasna znajdziemy tu maszyny na wskroś historyczne i walczące lub prężące pancerne muskuły na paradach, wiele z pojazdów w WoT nie wyszło poza stadium szkiców koncepcyjnych popełnionych na serwetce w jadłodajni lub przyjęło postać uczelnianych bazgrołów. Na wirtualnym polu walki spotykają się więc stalowe kolosy i pomysły na nie, do tego odpowiednio przycięte, by gameplay się zgadzał. Trudno jednak mieć o to pretensje do Wargamingu – to nie symulator, tylko zręcznościowa strzelanka, do tego opatrzona sporym narzutem losowości. Nieprzypadkowo World of Tanks na arenie esportowej szczeł i się nie liczy. Na szczęście w codziennej, przyjemnej grze to nie przeszkadza. **Sięgnijcie, tym bardziej, że jest też polskie drzewko** i można pośmigać pancerzem z biało-czerwoną szachownicą. ***[Krigore]***

# WORLD OF WARCRAFT

Mam na karku trochę ponad trzydzieści lat, a w WoW-a gram od piętnastu, co oznacza, że spędziłem przy nim pół życia. W sumie to nawet więcej, jeśli liczyć tylko w pełni świadomą część.

**Najzabawniejsze** jest to, że nawet nie lubię gier sieciowych i z reguły unikam ich jak ognia. Cóż takiego ujęło mnie więc w dziele Blizzarda? Na początku oczywiście świat, który pokochałem przy okazji Warcrafta III. Możliwość wejścia do wnętrza budynków, jakie do tej pory oglądałem tylko z góry i „osobistego" spotkania ulubionych bohaterów, okazała się magnesem idealnym. Nie bez znaczenia była też rojąca się w mojej głowie wizja **tętniącego życiem Azeroth**, w którym za lwią częścią spotykanych wojaków stoją ludzie z krwi i kości, a nie bezduszny zbiór zer i jedynek. W tym miejscu powinienem pewnie wspomnieć, że WoW był moim pierwszym „prawdziwym" MMO (wcześniej spędziłem chwilę przy Guild Wars), więc kliknięcie „enter world" było prawdziwym skokiem w nieznane.

Kiedy moim oczom ukazały się już zielone wzgórza Mulgore, zaczęła się prawdziwa magia. Przysięgam, że mimo upływu lat doskonale pamiętam każdą tamtą chwilę. Ba, kiedy to piszę, w ustach czuję smak pitej wówczas herbaty (truskawkowa, mniam!). Matko, jakiż nieogarnięty wówczas byłem! Wstyd pisać, ale z jakiegoś powodu wbiłem sobie do łba, że jako ele shaman należy walczyć w zwarciu (pewnie ta tarcza mnie zmyliła) i posiłkować się shockami. Szybko się z tego wyleczyłem, ale co się namęczyłem, to moje. Nie żeby potem szło już całkiem bezstresowo, co to, to nie! Cztery godziny w Stratholme (już jako lock) i rozpad grupy, bo tank nie umiał odpowiednio wyciągać ko-

lejnych grup stworów, łowca, który raz po raz ściągał nam na łby po kilka golemów w Molten Core, świętowanie urodzin jednego z kumpli „ostrą popijawą" w The Slaughtered Lamb...

Mógłbym tak snuć tę opowieść godzinami, ale że za chwilę skończy mi się strona , więc poruszę jeszcze jedną kwestię: nie, nie sądzę, by WoW skończył się na WotLK, a teraz to już ino płacz i zgrzytanie zębów. Prawda – nie zawsze wszystko idzie zgodnie z planem, a fabuła skręca w dziwaczne tory, ale mam wrażenie, że większość „stękaczy" w ogóle nie grała w „podstawkę" lub zwyczajnie jej nie pamięta i dała się zwieść nostalgii. To była świetna gra, ale czas jest bezlitosny. Sugeruję odpalić Classica – szybko przekonacie się, że nie bez powodu część rozwiązań odstawiono do lamusa. Jeśli nie, zostaniecie przy grze, którą kochaliście i też będziecie zadowoleni. Ja odliczam miesiące do premiery Shadowlands. ***[Cursian]***

**PREMIERA:** 2016
**GATUNEK:** TAKTYCZNA
**PLATFORMA:** PC, XBO, PS4

# XCOM 2

Seria XCOM swe złote lata przeżywała u schyłku XX wieku. Następna dekada nie była specjalnie łaskawa ani dla niej, ani dla gatunku, którego była ucieleśnieniem. Na szczęście jest światełko w tunelu.

**Przyznam,** że z wszystkich rodzajów gier strategicznych najbardziej – i to od czasów Laser Squad na ZX Spectrum i C64 – ukochałem właśnie podgatunek taktycznych turówek. Bo tu czuć więź z każdym żołnierzem, a jednocześnie można się wykazać talentem strategicznym. A elementy zręcznościowe zwiększają immersję i nie nużą tak, jak oczekiwanie, aż komputer przetrawi dane i wyświetli efekt starcia dwóch ikon na mapie.

Przyznam też, że absolutnie NIE dołączam do chóru hejterów wieszających psy na nowych odsłonach XCOM-u. Rozumiejąc ich argumenty – że uproszczona, że pozbawiona wielu kultowych ficzerów, że mechanika rozgrywki irytuje (kto nie rzucił brzydkim słowem, gdy puszczając z odległości metra w głowę ufola, i mając 93% szansy na trafienie, widział komunikat „pudło!" – bo ja kląłem jak szewc), że mapy małe i podobne, że gra kiepsko zoptymalizowana... Tak, OK, macie rację. To wszystko prawda. Ale pomimo tego i tak **XCOM 2 jest wystarczająco złożony, tak w warstwie strategicznej, jak i taktycznej, by dawać autentyczną satysfakcję z rozgrywki**. Cieszy mnie ładna oprawa. Bawi personalizacja drużyny (zawsze tworzę sobie ekipę podobną do rozmaitych ikon pop-kultury, np. lekarz wygląda jak Dr House, siekący mieczem zwiadowca przypomina Geralta, grenadier Schwarzeneggera etc). Podoba mi się fabuła narzucająca taktykę wojny partyzanckiej, gdzie każdy kryształ elerium dwa razy oglądam pod światło, zanim go w coś zainwestuję. A gdy jeszcze zainstalujecie dodatek Wojna Wybrańców, gdzie jest masa nowego „kontentu" w tym trójka ufolskich superbohaterów, co w efekcie radykalnie zmienia pierwotną rozgrywkę, to rzeknę jedno. **To najprzyjemniejsza(*) taktyczna gra turowa w jaką grałem w XXI wieku.** Fanom polecam, a tych którzy dotąd omijali ten gatunek szerokim łukiem zapraszam do spróbowania swych sił. ***[Mac Abra]***

*(*)Świadomie nie piszę „najlepsza", bo są w XXI w. gry z tego gatunku bardziej złożone etc. Ale żadna z nich nie tworzy tak harmonijnej i grywalnej całości jak XCOM 2.*

- **PREMIERA:** 2015 (PS3, JAPONIA), 2017 (PS4), 2018 (PC)
- **GATUNEK:** AKCJA
- **PLATFORMA:** PC, PS3, PS4

# YAKUZA 0

DZIKA KARTA
CURSIANA

Moja relacja z tą serią przypomina tanie, oklepane romansidło dla nastolatków.

**Najpierw,** jeszcze za czasów szkolnych, posyłałem jej nieśmiałe spojrzenia, niepewny, czy oby na pewno chcę się w to angażować. Przecież ona jest taka dziwna! Te japońskie zwyczaje, kultura, inna wrażliwość i mentalność – czy oby na pewno ją zrozumiem? Kiedy już prawie zdecydowałem się kupić dla niej PS2, szkoła się skończyła, a każde z nas poszło we własną stronę. Później na długo o niej zapomniałem. Lata mijały, a ja byłem coraz bardziej pewien, że to już przeszłość. W międzyczasie ciągle się rozwijała, uczyła, a historia jej życia stawała się coraz bardziej skomplikowana... A skoro bałem się, czy zrozumiem ją na starcie, teraz nie mam przecież najmniejszych szans. Tak było do czasu premiery Yakuzy 0.

Opowieść toczy się przed wydarzeniami z innych odsłon i w przeciwieństwie do np. Halo: Reach napisano ją w taki sposób, że bez trudu zrozumie ją kompletny świeżak. A było co rozumieć, niech mnie skręci! **Siedzę przy tych gierkach od przeszło dwóch dekad i mimo że gram głównie w epregi, to właśnie „zerówce" przyznałbym jedno z czołowych miejsc pod względem fabuły**. Kiryu i mój ulubieniec Majima wplątują się w tak zakręconą kabałę, że do ostatniej chwili śledzi się ją z zapartym tchem. Co istotne, główna opowieść jest zaskakująco poważna, a wszystkie te japońskie dziwactwa ze zwiastunów przewijają się raczej w wątkach pobocznych. Inna sprawa, że wbrew pozorom warto dać im szansę, bo bywają przekomiczne (serio, gdym sam nie zagrał, za diabła bym nie uwierzył).

Zanim pobiegniecie do sklepów powinniście jednak wiedzieć, że pod względem oprawy i niektórych rozwiązań tytuł utkwił na początku tysiąclecia. Częste wczytywania, „ręczne" zapisywanie w budkach telefonicznych, dużo nieudźwiękowionych dialogów, taki sobie system walki... Ale wiecie co? Dostrzega się to wszystko tylko na zimno, po fakcie, bo kiedy akcja nabiera tempa, świszczą katany i grzechoczą pociski, chce się tylko jak najprędzej dowiedzieć, co stanie się za chwilę. Szkoda, że kolejne gry z serii prezentują już niższy poziom i są do siebie na tyle podobne, że moja szkolna miłość na dobre się już chyba wypaliła. A może to tylko chwilowy kryzys? Wszak obiecała, że się zmieni!

***[Cursian]***

PORAŻKI

- **PREMIERA:** 2012
- **GATUNEK:** SURVIVAL HORROR
- **PLATFORMA:** PC, X360, PS3

# AFTERFALL: INSANITY

Gamingowe porażki i rozczarowania XXI wieku zaczynamy od swojskiego akcentu, czyli polskiej gry.

**Lista** naszych rodzimych crapów jest całkiem imponująca, choć akurat mój prywatny kandydat na najgorszą polską grę w historii (a wskazałbym bez wahania na Rezerwowe Psy) wyszedł jeszcze w XX wieku. Oczywiście, mógłbym się tu srodze poznęcać nad takimi wieprzami rzuconymi przed perły jak Nina: Agent Chronicles, Detektyw Rutkowski – Is back!, Wilczy Szaniec itd. ale to by było kopanie leżącego. Dlatego nominuję wysokobudżetowy (jak na polskie warunki) Afterfall: InSanity. Jego twórcy przez długi czas zwodzili nas, że tworzą innowacyjny i dopracowany survival horror (początkowo zresztą zapowiadany jako postapo RPG, taki nasz Fallout), osadzony w Polsce po III wojnie światowej.

Ale cóż, ambicje zdecydowanie przerosły możliwości i umiejętności twórców. **Dostaliśmy zabugowanego i niedorobionego „Bied Space"**, z wyraźnie znudzonym Michałem Żebrowskim dubbingującym głównego bohatera, którego koślawe animacje ruchu i ataku faktycznie budziły grozę, choć mam wrażenie, że raczej niezamierzoną. Wprawdzie znacznie poprawiona Edycja Rozszerzona, która pojawiła się w rok później, sprawiała że w Afterfalla dało się w końcu pograć bez bólu – ale nadal było to takie 5-6/10.

A przy okazji ten tytuł – który ponoć sprzedał się w sumie w 300 000 egz. – pogrążył tak jego autorów (Intoxicate Games, które radykalnie musiało zmniejszyć zatrudnienie), jak i producenta (Nicolas Games). NG nie dość, że finansowo na tym srogo wtopił, to jeszcze wszedł w sądowy spór z Epic Games. (Poszło o nieuiszczenie opłat za wykorzystanie w grze ich Unreal Engine 3 i udzielone wsparcie techniczne). Wkurzony Epic zablokował Nicolasowi możliwość sprzedawania ich gier na Steamie (żądając też wycofania ze sprzedaży i zniszczenia wszystkich fizycznie istniejących egzemplarzy gier NG stworzonych na tym silniku. W 2015 Nicolas Games ostatecznie zbankrutowało. ***[Mac Abra]***

*PS Gra doczekała się sequela, shootera o nazwie Afterfall Reconquest (2015) osadzonego w tym samym uniwersum. Wcześniej na Steamie pojawił się Afterfall Insanity – Dirty Arena Edition, czyli de facto tryb multi Afterfall: Insanity (darmowy dla posiadaczy podstawki i płatny dla reszty).*

- **PREMIERA:** 2013
- **GATUNEK:** FPS
- **PLATFORMA:** PC, PS3, X360

# ALIENS: COLONIAL MARINES

**Mocno interaktywna gra akcji w uniwersum „Obcego" w FPP, intensywnością rozgrywki nawiązująca do filmu „Aliens", w której gracz był nie tylko żołnierzem, ale i dowódcą oddziału kolonialnych marines, kolektywnie ścierających się ksenomorfami? Toż to murowany przepis na hit!**

**Bo tak** właśnie miała ta gra wyglądać. Pierwsze zapowiedzi – bodaj w 2009 – były entuzjastyczne. „Hype" nakręcały też pokazy na targach gier. Gearbox Software pokazywało tam „rzeczywiste fragmenty rozgrywki", gdzie widać było nie tylko efektowną jak na owe czasy grafikę, ale i dużą interaktywność. Co tu kryć, śliniłem się na myśl o zagraniu w to. Ale przyszło sporo poczekać, bo gra zaliczała kolejne obsuwy. A gdy w końcu ją dorwałem w swoje ręce, po jakimś kwadransie, czy dwóch, moja twarz mogła robić za ilustrację do frazy „WHAT THE F*CK?!" Co to ma być, **ta trywialna strzelanina pełna bugów i gliczy, o sztampowej mechanice, z fatalnym AI(*)** w której **„ksenosy"** są sprowadzone do serwowanego w nadmiarze mięsa armatniego (można dosłownie oklepywać je po mordach pięściami), o przeciętnej grafice i nie budzącej emocjo fabule, to ma być ten wyczekiwany megahit?!

**Bo to, w co grałem, nijak się miało do tego, co obiecywano i wcześniej prezentowano**. Oczywiście jesteśmy już przyzwyczajeni, że wersje „targowe" są maksymalnie podrasowane, a potem poddawane downgrade'owi. (Pamiętacie jeszcze, jak wyglądał słynny zwiastun Wiedźmina 3 pokazany z rok przed premierą?). Ale jednak to, co zrobiono z ACM, było już zdecydowaną przesadą. Bo poza dużo gorszą grafiką wycięto też większość obiecanych „ficzerów". A to, co pozostało, to był bullsh*t. Dość powiedzieć, że wkurzeni amerykańscy gracze złożyli pozew zbiorowy wobec Segi (dystrybutora), oskarżając go o niezgodne z prawem praktyki marketingowe i świadome działania na szkodę swoich klientów. I sąd przyznał im rację, nakazując wypłacenie 1,25 mln dolarów rekompensaty dla nabywców gry. (Swoją drogą Sega pozwała potem Gearbox, m.in. za to, że – jak ptaszki ćwierkają – za przekazaną im kasę na ACM, developerzy robili Borderlands i DNF, a prace nad Aliensami... zlecali ludziom z zewnątrz).

Od premiery gry minęło już 7 lat, a ja nadal doskonale pamiętam frustrację, jaką przeżywałem wtedy przy monitorze. Czułem się okradziony – z marzeń, kasy i czasu, jaki jej poświęciłem. Byłoby lepiej, gdyby nigdy nie powstała. ***[Mac Abra]***

*(*) W 2018 r. pewien programista, usuwając JEDNĄ literkę w kodzie A:CM, nieco usprawnił AI, bo jak się okazuje skrajna głupota Obcych w grze to był niewychwycony przez testerów babol. Zakładając, że ktokolwiek ją testował...*

PORAŻKI

# ANTHEM

**PREMIERA:** 2019
**GATUNEK:** TPP / MMO / LOOT SHOOTER
**PLATFORMA:** PC, PS4, XBO

Ostatecznym dowodem na to, w jakich bólach powstawała gra od BioWare, niech będzie to, że ponoć dopiero tydzień przed pokazem na E3 cały team dowiedział się, że gra zmienia swoją nazwę z Beyond na Anthem.

**Choć** o grze można napisać kilka miłych słów (dla mnie to najlepszy symulator Iron Mana bez Iron Mana), to powiedzmy sobie szczerze: to marny loot shooter połączony z grą akcji z perspektywy trzeciej osoby, gdzie grind grindem grind pogania. Szczególnie w endgamie. **Cały system progresu jest do tego stopnia do niczego, że EA zakasało rękawy i ogłosiło oficjalnie w lutym 2019 roku, że przeprojektowuje cały tytuł od nowa,** chcąc stworzyć ostatecznie coś na kształt Anthema 2.0.

Nie dziwota, że było źle. Srogie dziennikarskie śledztwo Jasona Schreiera z serwisu Kotaku dowiodło, że prace ruszyły już z końcem 2012 roku i aż przez 5 lat gra trzymała się fazy preprodukcji. W tym czasie kombinowano z efektami pogodowymi i ich wpływem na rozgrywkę, walczono z silnikiem Frostbite, myślano o zrobieniu z Anthema osobliwego klona Dark Souls, lub głowiono się, czy latanie javelinami jest grze w ogóle sensowną i ciekawą mechaniką. Do tego ciągłe crunche, podbieranie zdolnych pracowników do innych, priorytetowych projektów ze stajni EA, stres i wypalenie zawodowe.

**Ostatecznie coś, na czym gdybano wiele lat, wyrzucono niejako do kosza, a to, co stało się Anthemem opracowano od nowa w ciągu półtora roku.** To skandalicznie mało, biorąc pod uwagę fakt, jak wielkim projektem Anthem miał być w oczach zarządu. I choć ostateczny efekt może się podobać, to doskonale wiadomo, że można tu wiele rzeczy było zrobić lepiej i – z punktu widzenia gracza – po prostu dużo ciekawiej. ***[Bastian]***

- **PREMIERA:** 2004
- **GATUNEK:** GRA AKCJI? KLON GTA?
- **PLATFORMA:** PC, PS2, XBOX, GBA

# DRIV3R

Ślepa uliczka.

**Wydać** słabą, niedopracowaną grę każdy potrafi. Ale stworzyć tytuł, który pogrzebie popularną serię gier, a do tego podważy zaufanie do wszystkich wydawców, develoaperów i dziennikarzy pracujących w branży – to prawdziwe wyzwanie. Atari mu sprostało.

Dziś trudno w to uwierzyć, ale był taki czas, gdy seria Driver brytyjskiego studia Reflections Interactive rywalizowała o palmę pierwszeństwa wśród gangsterskich samochodówek z Grand Theft Auto. Tak przynajmniej rzecz się miała do roku 2004, kiedy w ostatnią fazę wchodziły prace nad Driv3r oraz GTA: San Andreas. Bardzo szybko stało się jasne, że planowany na październik wysokobudżetowy tytuł od Rockstara przyćmi mniej ambitną produkcję Reflections.

W tej sytuacji wydawca Driv3ra – Atari – miał dwie możliwości. Pierwsza to pogodzenie się z supremacją GTA i wydanie gry po San Andreas, w nadziei, że i tak znajdą się chętni. Druga to przyspieszenie pracy i wydanie tytułu niedopracowanego, z pełną świadomością tego, że gra zostanie zmieszana z błotem. Mając takie oto dwie możliwości, Atari postanowiło wybrać drogę trzecią, jeszcze gorszą. **Driv3r miał zostać wydany w wersji niedopracowanej, ale ze sprzedażą podkręconą zakupionymi przez wydawcę recenzjami.** Dwa magazyny – PSM2 oraz XBOX World – zgodziły się na przyznanie Driv3rowi oceny 9/10 w zamian za dostęp do kopii gry na miesiąc przed premierą. Recenzentów zapewniono, że wszystkie niedoróbki zostaną dopracowane. Przyznali więc na kredyt wysoką ocenę. Miesiąc później tego pożałowali.

Stan, w jakim gra została wydana, był zatrważający. Driv3r roił się od bugów – od znikających tekstur, aż po fragmenty mapy w których fizyka stawała na głowie, uniemożliwiając ukończenie gry. Oceny w prasie – z wyjątkiem magazynów PSM2 oraz XBOX World – były szokująco niskie. Gdy w końcu praktyki Atari (w tym próby manipulowania ocenami gry na forach dyskusyjnych poprzez agencję PR-owską) wyszły na jaw, reputacja wydawcy została zrujnowana. Zniszczona została również marka Driver – późniejsze, całkiem niezłe tytuły z serii wydane przez Ubisoft sprzedawały się poniżej oczekiwań. Z tego karambolu nic się już nie dało odratować. ***[DaeL]***

PORAŻKI

# DUKE NUKEM FOREVER

- **PREMIERA:** 2011
- **GATUNEK:** FPS
- **PLATFORMA:** PC, PS3, X360

To były czasy. Zaczynałem współpracę z CD-Action – tworzyłem na stronę internetową przeróżne gniewne teksty, za które część czytelników mnie znienawidziła, a pozostali trochę polubili (ewentualnie ochrzcili „młodym Eldem") – i dostałem Duke Nukem Forever do recenzji.

**Wystawiłem** 4/10, bo jeszcze wtedy nie wiedziałem, że oceny dla Wielkich Tytułów zaczynają się od 6 i niżej zejść nie można, tzn. fani tytułu mi tego nie wybaczą. Po latach ten sam błąd popełniłem z Wolfensteinem, którego do tej pory mi niektórzy wypominają w najbardziej niespodziewanych okolicznościach! No no i doczekałem się 430 komentarzy, w których spora część autorów życzyła mi rychłego pozbawienia pracy. Po latach okazuje się jednak, że historia jest po mojej stronie – **powrót Duke'a był tak lichy, że nikt o tej grze już nie pamięta albo pamiętać nie chce.**

I byłem raczej przeciwny temu, żebyśmy w tej książeczce marnowali miejsce na pisanie o kaszanach, no ale jak już piszemy, to nie mogłem sobie przecież odpuścić pretekstu, żeby trochę powspominać. W swej recenzji uznałem, że **nowy Duke nie ma nic wspólnego z oldschoolowymi shooterami, a jako taki przecież się reklamował, i dokładnie za to oberwał** – bo zamiast wrócić do klasyki, siedziałem wtedy przed bardzo źle zrobioną nowoczesną strzelaniną.

Więcej w tym było designu marki Call of Duty niż Doom, a to jest dla „oldschoolowej strzelaniny" grzech śmiertelny. Pisałem więc, parafrazując delikatnie, że „mamy regenerujące się życie, QTE, limit dwóch broni w ekwipunku, absurdalny i irytujący system checkpointów, a na dokładkę jeszcze wszystkie te dodatki pokroju jazdy samochodem i pływania, które nikomu do szczęścia nie są potrzebne", a przy tej wyliczance dopiero się rozkręcałem. Niesamowite, że ta gra zaszła mi tak bardzo za skórę, że bałem się już potem każdego kolejnego powrotu zza grobu – a już najbardziej chyba Dooma, do którego podchodziłem jak pies do jeża. A który, ostatecznie, okazał się być dokładnie tym, czym powinien był być Duke te kilka lat wcześniej.

Kurde. To były czasy. Aż się łezka w oku kręci, kiedy przeglądam te komentarze typu „Jedna z najgorszych recenzji jaką czytałem cda schodzi na psy a ty berlin razem z nim" albo „No a poziom recenzji tak w ogóle żałosny jak samo CDA ostatnimi czasy". Dzięki, chłopaki! Jak widzicie, nie wziąłem sobie waszej krytyki do serca, ale doceniam zaangażowanie! ***[Berlin]***

- **PREMIERA:** 2014
- **GATUNEK:** STRATEGIA/TOWER DEFENCE
- **PLATFORMA:** IOS, ANDROID

# DUNGEON KEEPER

**Dobrze jest być złym. Tym przewrotnym hasłem reklamował się pierwszy Dungeon Keeper – wydany w 1997 roku przebój ze stajni Bullfroga.**

**Dość** niespodziewanie hasło to stało się również niezamierzonym mottem Electronic Arts, wydawcy mobilnej wersji Dungeon Keepera z 2014 roku. Wiele żalów wylewa się ostatnimi laty na przeliczne wznowienia i rimejki tytułów, w które zagrywaliśmy się w młodości. Padają – zazwyczaj mocno przesadzone – oskarżenia o niszczenie naszego dzieciństwa. Ale w przypadku mobilnego Dungeon Keepera wszyscy byli zgodni. Tu rzeczywiście **mieliśmy do czynienia z bezczeszczeniem świętości**.

Dwie pierwsze części gry były bowiem czymś wyjątkowym. Odwracając klisze i motywy znane z klasycznych gier RPG, pozwalały wcielić się w pana lochów, który wydając polecenia swym podwładnym, powiększał podziemny labirynt, budował pułapki, gromadził złoto, przyciągał i szkolił przeróżnej maści monstra. A potem gotował krwawą łaźnię zwabionym przez skarby śmiałkom. Oryginalnemu pomysłowi towarzyszyła odważna, nietypowa oprawa audiowizualna. A wszystko to połączone w fantastycznie skrojoną kampanię i okraszone pierwszorzędnym czarnym humorem.

Ale z tych wspaniale dopracowanych, błyskotliwych gier nie pozostało w wersji mobilnej nic. Ze strategii pozwalającej na budowę dowolnego lochu, wymagającej planowania i podejmowania ryzyka, Dungeon Keeper przerodził się w mieszankę klikacza w stylu Farmville i gry typu tower defence. Zniknął gdzieś oryginalny styl graficzny i rozpłynął się czarny humor. A jakby tego było mało, gra od EA mogła się pochwalić **jednym z najbardziej bezczelnych systemów monetyzacji w grach mobilnych**, wymagającym sięgania głęboko do kieszeni przy niemal każdej czynności – chyba, że ktoś miał ochotę czekać kilka dni na wybudowanie jednej komnaty.

Być może za kilka lat dowiemy się, że mobilny Dungeon Keeper był po prostu eksperymentem społecznym albo awangardowym dziełem sztuki wykorzystującym to medium do meta-komentarza na temat graczy wyzyskiwanych jak chochliki w lochu. Ale nawet to nie zmieni faktu, że mobilny Dungeon Keeper z 2014 roku skalał dobre imię jednej z najlepszych gier strategicznych w historii. ***[DaeL]***

PREMIERA: 2003
GATUNEK: AKCJA
PLATFORMA: PC, PS2, XBOX, GAMECUBE

PORAŻKI

# ENTER THE MATRIX

**To jedna z tych gier, której autorzy przekonali się, że zbyt wysokie ambicje mogą mieć równie negatywne konsekwencje, co lenistwo.**

**Gra** zapowiadała się naprawdę dobrze. W jej produkcję zaangażowali się (jeszcze wtedy) bracia Wachowscy, autorzy oryginału, z zamiarem stworzenia nie tyle klona filmowego pierwowzoru, ile uzupełnienia całego uniwersum. Egranizacja była podobno planowana już na etapie przygotowywania kinowego obrazu, a niektóre niedopowiedzenia w scenariuszu były obliczone na to, żeby sięgnięcie po grę wzbogacało doświadczenie odbiorcy. Znane z filmu sekwencje rozszerzono więc o nieopowiedziane wcześniej wydarzenia. Do tego produkcję całości zlecono ekipie Shiny Entertainment, która zdążyła zabłysnąć dzięki MDK.

Prace nad grą zajęły 4 lata, aż do premiery „Reaktywacji". Tak naprawdę scenariusz łączył częściowo oba filmy, fragmenty ujęć z planu (w dużej mierze nie wykorzystane w oryginale) posłużyły jako cutscenki.

By nie serwować nam dokładnie tej samej opowieści, postanowiono skupić się na losach Niobe oraz Ghosta, którzy w oryginale pełnili role raczej drugoplanowe. Dzięki temu poznaliśmy sporo wydarzeń zza kulis, m.in. co robiła Niobe tuż przed ocaleniem Morfeusza na autostradzie.

Tym, co stanęło temu świetnie zapowiadającemu się projektowi na drodze, były jednak nieposkromione ambicje twórców, nieadekwatne do budżetu. **Developerzy zdecydowali się wrzucić do gry wiele** różnych mechanizmów**, ale przez goniące terminy żadnego z nich nie dopracowali**. Pościgi to mieszanka kiepskiego modelu jazdy z rail shooterem, bijatyki sklejono z dosłownie kilku animacji na krzyż, a strzelaniny w odniesieniu do filmu są bardzo statyczne. Całość pogrążyła spora liczba technicznych baboli.

Szkoda. **Porażka tym bardziej dotkliwa, że pod kątem scenariusza i nawiązań do oryginału, była to świetna gra.** Do tego w proces produkcji udało się zaangażować znanych z oryginału aktorów. Wachowscy boleśnie przekonali się, że produkcja gier ma nieco odmienną specyfikę niż filmów w Hollywoodzie. ***[Otton]***

- **PREMIERA:** 2018
- **GATUNEK:** MMO
- **PLATFORMA:** PC, PS4, XBO

# FALLOUT 76

Gdybym podjął się opisania wszystkich wpadek Bethesdy związanych z Falloutem 76, materiału prawdopodobnie wystarczyło, aby zapełnić całego Tipsomaniaka. I to drobnym fontem.

**Opowiadający** o katastrofie atomowej Fallout 76 sam okazał się wielką katastrofą, meldując się w dniu premiery razem z ważącym 48 GB patchem, który i tak nie uchronił mieszkańców pustkowi przed ogólnym padnięciem, gdy podczas rozgrywki wybuchły trzy bomby atomowe. Serwer nie wiedział jak wybrnąć z sytuacji, bo developerzy nie przewidzieli, że takie zabawy mogą przyjść użytkownikom do głowy. Szkoda tylko, że wysadzenie świata było – w obliczu byle jakich questów składających się na fabułę, o której trudno cokolwiek dobrego powiedzieć, a także braku enpeców – jedyną w miarę ciekawą dostępną graczom aktywnością.

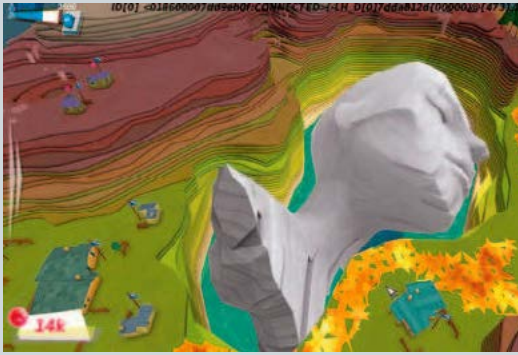
Później Fallouta 76 intensywnie „odrobaczano", ale patche mające poprawić wykryte błędy i niedoróbki – dorzucały do puli kolejne bugi. To mimo wszystko nie powstrzymało panów w garniturach przed bezczelnym dążeniem do coraz większej monetyzacji tytułu, a nawet wprowadzeniem opcjonalnego abonamentu (pomimo składanych wcześniej obietnic, że tego nie zrobią). Swoją drogą świetnie podsumował to jeden złośliwiec, wykupując niezarejestrowaną na czas przez firmę domenę z komunikatem i przerabiając nazwę subskrypcji na „F*ck you 1st". Nie udało się nawet dostarczenie graczom na premierę obiecanych płóciennych toreb, co tłumaczono wysokimi kosztami ich produkcji, dając w zamian jakiś plastikowy badziew. Dopiero gniew użytkowników sprawił, że wyprodukowano je kilka miesięcy po premierze. **Nie spodziewałem się, że tak duże i doświadczone studio może popełnić przy jednej grze aż tyle błędów, tak programistycznych, jak i wizerunkowych.**

W tym wszystkim nie pomogła też grze **nieciekawa zawartość**. Tytuł przypominał multiplayerowy mod do Fallouta 4, który kasuje z gry fabułę, podmienia mapę i nieco modyfikuje zaimplementowany tam moduł budowania. Postawienie na niewielkie grupki graczy na serwerach sprawiło, że gra stała w rozkroku pomiędzy MMO, a prostym shooterem do coopa, nie mogąc odnaleźć własnej tożsamości. Pomimo przeciwności losu, twórcy wciąż walczą o swoje dziecko. Jego przyszłość rysuje się jednak w równie nieciekawych barwach, co przedstawiona w grze alternatywna historia ludzkości. ***[Otton]***

- **PREMIERA:** 2013
- **GATUNEK:** STRATEGIA/GOD GAME
- **PLATFORMA:** PC, IOS, ANDROID

# GODUS

Peter Molyneux nie jest bogiem. Uświadom to sobie.



**Krok pierwszy.** Bądź Peterem Molyneux, jednym z najsłynniejszych developerów w historii, twórcą gatunku god games, facetem, który ma na koncie takie hity jak Populous, Syndicate, Theme Park, Magic Carpet, Dungeon Keeper czy Black & White.

**Krok drugi.** Stwórz międzynarodową kampanię promocyjną, w której miliony osób odkrywają w specjalnej aplikacji warstwy tajemniczego sześcianu, odsłaniając po wielu miesiącach informację na temat twojej nowej gry.

**Krok trzeci.** Zbierz na Kickstarterze ponad pół miliona funtów, obiecując stworzenie następcy kultowego ongiś Populousa na miarę nowej generacji komputerów i konsol.

**Krok czwarty.** Odwiedzaj game jamy i udzielaj licznych wywiadów, zdobywając przychylność mediów i graczy. Zapominając o swej długiej historii nadmiernie optymistycznych deklaracji, kontynuuj politykę obiecywania cudów-niewidów.

**Krok piąty.** Wypuść wstępną wersję gry, w rzeczywistości będącą uproszczonym Populousem z dość intuicyjnym interfejsem. Wysłuchaj uwag, jakie mają gracze. Obiecaj, że to co widzą, to dopiero wstępny etap pracy.

**Krok szósty.** Źle oszacuj budżet produkcji, i w konsekwencji bądź zmuszony do pozyskania zewnętrznego wydawcy, który sfinansuje rozwój gry. Na jego wniosek zaniechaj rozwijania wersji pecetowej, która miała być priorytetowa i skup się na wersji mobilnej.

**Krok siódmy.** Nie wywiązuj się z wcześniejszych zobowiązań wobec osób, które wsparły grę na Kickstarterze. Zbywaj coraz głośniejszą krytykę milczeniem.

**Krok ósmy.** Wbrew wcześniejszym deklaracjom poddaj się presji wydawcy, implementując coraz bardziej agresywne systemy monetyzacji.

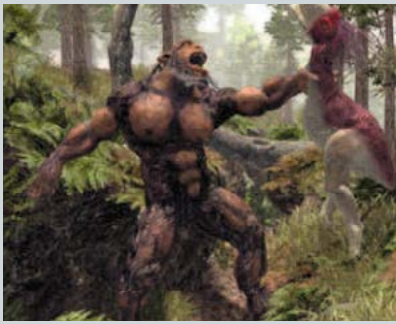
**Krok dziewiąty.** Zaprzestań prac nad grą, gdy poziom jej ukończenia – wedle twojej własnej rachuby – wynosi zaledwie 56 procent.

**Krok dziesiąty.** Dziw się, że ludzie narzekają na twoją grę i nie chcą finansować twoich kolejnych projektów. ***[DaeL]***

- **PREMIERA:** 2006
- **GATUNEK:** RPG
- **PLATFORMA:** PC

# GOTHIC 3

**Gdy tylko uruchomisz tę grę, będziesz miał(a) wrażenie, że autorzy zupełnie zapomnieli, co stało za sukcesem poprzednich odsłon.**



**Co** z tego, że świat rozrósł się do imponujących rozmiarów, skoro kompletnie zatracił swój charakter? Zamiast ponurej, zamieszkanej przez brutalnych drabów i wszelakich cwaniaczków Górniczej Doliny, w której istnienie każdej chaty czy jaskini miało swój cel, a zapuszczanie się w nieznane rodziło niezapomniane przeżycia, otrzymaliśmy bezkresne, pozbawione wyrazu przestrzenie, pełne jednakowych miasteczek okupowanych przez stada orków. Zabawa wyglądała mniej więcej tak, że bohater lazł do najbliższej wiochy, zaliczał w niej szereg bliźniaczo podobnych zadań i ewentualnie wyzwalał ją spod jarzma zielonoskórych. I tak w kółko. Raz za razem. Do znudzenia. Nieustannie. Ponownie, do bólu i jeszcze trzykrotnie.

Swoją drogą orkowie przestali być postrachem bezdroży, jak to przez długi czas bywało w poprzednich grach i niemal od samego początku są zwykłym mięsem armatnim. Wszystko przez chybione zmiany w systemie walki. Jeśli zdarza się wam grywać we współczesne gry Piranii na pewno kojarzycie, że trafieni przeciwnicy podrygują w nich w charakterystyczny sposób i po każdym ciosie są przez chwilę niezdolni do jakiekolwiek reakcji, wystawiając się na dalszy omłot. W Gothicu 3 było to na tyle skopane, że **nawet nierozwinięta postać mogła utłuc w zasadzie dowolnego gagatka** – wystarczyło po prostu klikać na zmianę lewy i prawy przycisk myszy. Dosłownie. Ba, ale to jeszcze nic w zestawieniu z magami! Co prawda oni zawsze byli w tej serii przepakowani, ale nie do tego stopnia, by cały obóz orków można było załatwić jednym zaklęciem (deszcz ognia) a bossów pięcioma czy sześcioma podstawowymi pociskami. Dodając do tego zyskiwaną po jakimś czasie stałą regenerację many można było umrzeć z nudów.

Kompletnie pominąłem tu kwestię fabuły, bo choć w teorii gra mogła zakończyć się na kilka sposobów, w praktyce scenariusz miał czysto pretekstowy charakter i nie warto było nim sobie zawracać głowy. Jakby nie patrzeć – porażka. Chcę o tej grze zapomnieć, ale mimo upływu lat ni cholery nie mogę. Pomocy! ***[Cursian]***

ROK PREMIERY: 2008
GATUNEK: PRZYGODOWA
PLATFORMA: PC

## PORAŻKI

# LIMBO OF THE LOST

Jeśli ktoś chciałby zdefiniować „szczyt bezczelności" z naszej branży, musiałby sięgnąć po Frankensteina, znanego jako Limbo of the Lost.

**Największym** przewinieniem twórców tego kuriozum nie był brak umiejętności i warsztatu, a złodziejskie zapędy. Szybko bowiem się wydało, że **niemal każdy element graficzny wykorzystany w tej grze został bezczelnie „pożyczony" z innego źródła**. Aferę nagłośnił serwis GamePlasma, który doszukał się kilku charakterystycznych pomieszczeń wyrwanych z Obliviona. Lista „ofiar" cwanych programistów puchła w zastraszającym tempie – tuż po premierze gracze prześcigali się w szukaniu kolejnych przeklejonych elementów i niedługo później na owej liście znalazły się takie tytuły jak Painkiller, Morrowind, Diablo II, World of Warcraft, RtCW, UT 2003 i 2004, Silent Hill 4, Black & White 2 oraz Thief: Deadly Shadows, a i to nie wszystkie. Czasem chodziło o skopiowanie konkretnego elementu graficznego, kiedy indziej o wycięcie całej lokacji. Pazerne łapska złodziei myszkowały zresztą gdzie popadnie, również poza branżą; dla przykładu w intrze znalazł się fragment filmu Spawn. Gdyby nie afera, o Limbo of the Lost prawdopodobnie nie usłyszałby nikt, bo wszystko w tej grze okazało się tragicznie złe. Interface był koszmarnie niepraktyczny, fabuła sakramencko głupia i niepotrzebnie zamotana, zagadki sprowadzały się do ustawicznego polowania na piksele, a dialogi rozwleczono do granic i były czytane przez bełkoczących lektorów. (BTW – jeden gość potrafił wcielać się w kilka(naście) postaci). Wisienką na tym zjełczałym torcie była koszmarna animacja i paskudna grafika; mimo zapożyczeń, plansze były jedynie prostymi statycznymi renderami, a nie lokacjami w pełnym 3D.

Gdy mleko się wylało, wydawca wydał stosowne oświadczenie, przyznając, że o niczym nie miał pojęcia. Oczywiście **grę natychmiast wycofano ze sprzedaży, a znikając ze sklepowych półek stała się automatycznie trudnym do zdobycia rarytasem** dla wszystkich kolekcjonerów polujących na rzadkie, unikalne wydania. By było zabawniej, w zaparte szli nawet sami twórcy, broniąc się, że materiały graficzne pozyskiwali od zewnętrznych autorów. Cóż, jak cię złapią na kradzieży, powiedz, że to nie twoja ręka... ***[Siekiera]***

- **PREMIERA:** 2017
- **GATUNEK:** ACTION RPG
- **PLATFORMA:** PC, PS4, XBO

# MASS EFFECT: ANDROMEDA

To całkiem niezłe action RPG w realiach sf – ale kiepski Mass Effect.

**Na żadną** grę, może poza Wiedźminem 3, nie czekałem tak bardzo w drugiej dekadzie XXI wieku, jak na Mass Effecta: Andromedę.

O tym, że ME:A może nie spełnić oczekiwań fanów, wiedziałem zasadniczo dużo wcześniej, bo z BioWare'u wyciekały rozmaite niepokojące informacje dotyczące np. restartu jej założeń, na jakiś rok przed premierą. (Poczytajcie sobie pierwsze zapowiedzi, np. o setkach – potem już tylko dziesiątkach – proceduralnie generowanych planet, na których mieliśmy lądować, czy je eksplorować). Martwiły też odejścia kolejnych kluczowych w projekcie ludzi, pogłoski o nieciekawej atmosferze w ekipie itd. To nie wróżyło dobrze...

Prawda była jeszcze gorsza niż owe przecieki – **przez kilka lat nie zrobiono niemal nic. A potem w panice usiłowano z tych strzępów, co powstały albo pozostały z pierwotnych koncepcji, złożyć coś, co miałby z grubsza ręce i nogi**. (Nie wspominając o tym, że tę jakże ważną grę złożono w ręce „świeżaków", którzy wcześniej w sumie nie stworzyli nic istotnego). I cóż, to wszystko w ME:A widać. Zresztą nawet gdyby robiono ją dłużej i w bardziej fachowym gronie, i tak miałaby mocno pod górkę – bo przecież ciężko było zastąpić charyzmatycznego Sheparda i znaleźć wyzwania zbliżone do walki z hordami dwukilometrowych niszczycieli światów... Gorzej, że nawet nie próbowano, dając nam parkę dzieciaków w roli głównej i sztampową fabułkę pełną banalnych questów oraz typowych dla space opery „badassów". A i większość ekipy Tempesta nie ma porównania do drużyny Sheparda. Do tego masa błędów, kiepskie animacje postaci, bezpłciowe dialogi i drewniana mimika („moja twarz jest zmęczona!" weszło do języka graczy) itd. sprawiły, że na tę grę wylało się wręcz morze pomyj. Czy słusznie? Patrząc obiektywnie, to efektowny wizualnie „eksplorator kosmosu" i gdy się mentalnie przestawiłem z „kontynuacji trylogii Sheparda" na „grę akcji w uniwersum ME" to bawiłem się w sumie całkiem nieźle. (Na tyle, że po jakimś czasie przeszedłem ją drugi raz. A ja NIE przechodzę drugi raz 90% ogranych gier). Warto pochwalić jej grafikę, sandboksowość, nieźle zrealizowane walki (jetpack rządzi!) i muzyczny motyw przewodni. Ale, niewątpliwie, dla rzeszy fanów ME było to ogromne rozczarowanie. Niestety. ***[Smg]***

# SPORE

- **PREMIERA:** 2008
- **GATUNEK:** SYMULATOR
- **PLATFORMA:** PC

**To idealny przykład gry, której w odniesieniu sukcesu przeszkodziły spore (hehe) oczekiwania. Bardziej mimo wszystko racjonalne niż w przypadku No Man's Sky biorąc pod uwagę, że za tworzenie symulatora ewolucji zabrał się ojciec serii The Sims.**

**Will** Wright jeszcze przed premierą mówił, że jego celem jest pozwolić graczowi zostać Georgem Lucasem, zamiast, jak to zwykle w grach bywa, Lukiem Skywalkerem. Z bohatera przygody, mieliśmy stać się jej kreatorem. I na papierze teoretycznie wszystko się zgadzało. Dostaliśmy możliwość wykreowania własnego gatunku i wpływania na jego ewolucję oraz rywalizację z innymi poczwarami o przestrzeń życiową. Były różne fazy rozgrywki od komórki poprzez stwora, własne plemię, budowę cywilizacji i loty w kosmos. Tylko w praktyce...

Do dziś pamiętam wielkie oczekiwania, jakie rozpalił świetny edytor postaci, pozwalający wykreować kalejdoskop zróżnicowanych poczwar. Wypuszczony jeszcze przed premierą jako forma dema technologicznego sprawił, że nie mogłem doczekać się momentu przejęcia sterów nad wykreowanymi pieczołowicie maszkarami. Tuż po instalacji okazało się, że obok lotów w kosmos, był jedyną w miarę dopracowaną częścią gry.

Rychło stało się jasne, że pierwsze cztery etapy ewolucji to zaledwie przystawka przed jedyną w miarę rozbudowaną eksploracją kosmosu. „…Ale to już?" z niedowierzaniem spoglądałem na zegarek zaledwie kilka godzin po uruchomieniu gry i dobrnięciu do ostatniego etapu ewolucji. Po drodze zmierzyłem się kolejno z monotonną dwuwymiarową minigierką polegającą na zjadaniu świecących kulek, słabą namiastką gry akcji oraz protezą RTS-a. Każda z nich przerosła developerów i nie wnosiła NICZEGO do kanonu gatunku, który reprezentowała.

Dopiero w kosmosie było na czym dłużej zatrzymać się, choć nawet tutaj szybko wkradała się monotonia. W Spore nie wypaliła nawet stanowiąca motyw przewodni ewolucja – zmiany poważnie wpływające na wygląd oraz charakter naszego gatunku można było wprowadzać w każdej chwili bez konsekwencji, pozbawiając grę magii wynikającej z mieszania się gatunków. Z tego zarodka nic wielkiego niestety nie wykiełkowało. No, może wielki przerost formy nad treścią. ***[Otton]***

- **PREMIERA:** 2017
- **GATUNEK:** FPS
- **PLATFORMA:** PC, PS4, XBO

# STAR WARS BATTLEFRONT II

**Z perspektywy czasu premiera Star Wars Battlefront II obficie zaowocowała. Paradoksalnie to dzięki wyjątkowej bezczelności EA w kwestii monetyzacji, debata o lootboksach wreszcie eksplodowała.**

**Po** odpaleniu tego całkiem niezłego w sumie tytułu okazało się, że choć najbardziej rozpoznawalne postaci świata Gwiezdnych Wojen jak Luke Skywalker czy Darth Vader znajdują się w grze, skryto je przed graczami za paywallem, wymagającym zbierania punktów podczas rozgrywki przez 50 godzin, ale możliwego do skrócenia za pomocą lootboksów, czyli skrzynek z opcjonalnym łupem, dających nawet jakieś szanse na odblokowanie kluczowych postaci, za które oczywiście należało solidnie zabulić.

EA tłumaczyło nawet wtedy w oficjalnym komunikacie, że chciało „umożliwić graczom poczucie dumy z powodu odblokowania co ważniejszych postaci". Cóż, poczucie dumy na pewno odezwało się w odbiorcach po owym wpisie, bo przyczynili się do tego, że ów komunikat trafił do księgi rekordów Guinessa jako najbardziej nielubiany wpis w historii Reddita. Do tego z wynikiem ponad 660 tysięcy minusów, bijąc na głowę poprzedniego lidera (89 tysięcy). Taka ostra reakcja fanów i sprzedaż poniżej oczekiwań wymusiły na wydawcy radykalne zmiany systemu monetyzacji gry. Do Battlefronta II przylgnęła się już jednak wstydliwa łatka.

Oczywiście EA nie było w takich praktykach osamotnione. Nie wymyśliło lootboksów na własną rękę. Problem polegał jednak na tym, że wydawca podniósł rękę na swego rodzaju świętość. To nie były już tylko opcjonalne skórki w nowym kolorze, ale wręcz kluczowe składowe gry. Po co kupować tytuł ze świata Gwiezdnych Wojen, żeby przez długie godziny nawet nie móc wcielić się w kluczowe postacie? Zwłaszcza w momencie, gdy w poprzedniej części najważniejsi bohaterowie byli od samego początku...

Dopiero ogromne oburzenie, wywołane przez nietrafione decyzje koncernu, doprowadziło do rozpoczęcia debaty na ten temat. Sprawą zainteresowały się nawet organy państwowe, a w wielu krajach powstały regulacje zrównujące lootboksy z hazardem – a to ze względu na losowość przyznawanej nagrody. I z tego względu dobrze (mimo wszystko), że Battlefront II się wydarzył. Chociaż lootboksów z gier nie pozbędziemy się już raczej nigdy, powstały wokół nich szum będzie co jakiś czas przypominał wydawcom, że cierpliwość fanów też ma swoje granice. ***[Otton]***

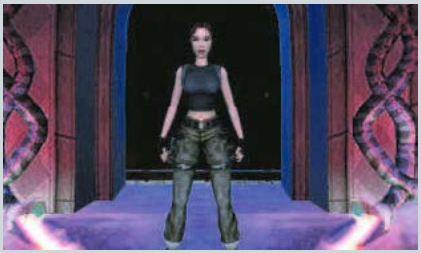
PORAŻKI

- **PREMIERA:** 2003
- **GATUNEK:** SKRADANKA, THIRD-PERSON SHOOTER
- **PLATFORMA:** PC, PS2

# TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS

A kto umarł, ten nie żyje.

**Lara** Croft zginęła 24 listopada 1999 roku. Wydana tego dnia czwarta część Tomb Raidera o podtytule The Last Revelation, zakończyła pełen przygód żywot brytyjskiej arystokratki w wolnych chwilach zajmującej się rabowaniem grobów. Ekipa z Core Design chciała zamknąć ten rozdział i przejść do innych projektów. Ale wobec praw podaży i popytu nawet bramy niebieskie są bezsilne. Wydawca zażądał kolejnych tytułów o Larze, a developer posłuchał. Rok później gra Tomb Raider: Chronicles w kilku epizodach opowiedziała wcześniejsze przygody panny Croft. Prawdziwy powrót zza grobu miał nastąpić w roku 2003, w tytule nowej generacji – Tomb Raider: The Angel of Darkness. Emocje graczy czekających na powrót Lary sięgały zenitu.



Niestety, zamiast obiecywanego zmartwychwstania dostaliśmy coś na kształt eksperymentu Galvaniego, w którym mięśnie martwej żaby podrygują, gdy przepuścić przez nie prąd. Owszem, gra wyglądała bardzo ładnie, podobnie jak jej bohaterka. Tylko że zaprezentowany tytuł nie miał wiele wspólnego z Tomb Raiderem. W miejsce fascynujących podróży po odległych zakątkach świata, ekwilibrystycznych walk z egzotyczną fauną i rozwiązywania intrygujących zagadek w majestatycznych grobowcach, Anioł Ciemności uraczył nas rozgrywką rodem z mocno niedopracowanej skradanki skrzyżowanej z bardzo toporną grą akcji. Zmieniło się środowisko, zmienili wrogowie, zmieniła też Lara. I nie chodzi tu wyłącznie o jej zadziwiającą sztywność ruchów. The Angel of Darkness zmodyfikował nawet tyleż pociągający co wybuchowy charakter bohaterki i zamęczał gracza koniecznością oglądania wyjątkowo nieciekawego wątku romantycznego. A jakby tego było mało, Lara nie mogła strzelać z dwóch pistoletów jednocześnie.

The Angel od Darkness był nie tyle szóstą częścią przygód Lary Croft, co krzykiem rozpaczy twórców, którzy mieli już dość Tomb Raidera. Pracą nad kolejnymi grami z tej serii zajęło się Crystal Dynamics. I szkoda tylko graczy, którzy musieli patrzeć jak Lara cierpi. ***[DaeL]***

# ANEKS

**W KATEGORII** gamingowych porażek XXI wieku warto też wymienić z**masakrowanie i rozmienienie na na drobne marki pierwszego polskiego światowego XXI-wiecznego hitu: Painkillera**. Nie jestem z tych, co wykrzykują „nie sprzedamy ani guzika!" – ale oddanie tego brandu w cudze ręce skończyło się koszmarną serią coraz tragiczniejszych sequeli i spin-offów. Podobna historia jest z innym polskim przebojem, czyli **Dead Island**, którego sequel, też tworzony poza Polską, powstaje od lat i powstać nie może.

**CIEKAWE** też, czy kiedykolwiek powstanie w miarę finalna wersja **Star Citizena**, której nazwę coraz częściej przekręca się na Scam Citizen. Sponsorowana przez graczy od 2012 roku, z budżetem w astronomicznej – nomen omen – wysokości ponad 250 mln. dolarów (!!!) od lat jest w stanie wczesnej bety. I moim osobistym zdaniem takim już pozostanie na wieki, albo raczej do momentu gdy gracze, nieustannie sięgający do portfeli, w końcu stracą cierpliwość. A na to się na razie nie zanosi... Był taki dowcip o młodym adwokacie, który odziedziczył po ojcu praktykę i pochwalił mu się, że w ciągu kwartału zakończył ciągnący się od 20 lat spór pomiędzy dwiema rodzinami. Emeryt popatrzył na niego z politowaniem – *No i z czego teraz będziesz, durniu, żył?*. Bo jak to mówią, „nie chodzi o to, by złapać króliczka – ale, by gonić go". Po co zrobić grę i narażać się na krytykę (oraz szukać sobie nowej pracy), gdy można ją robić bez końca, nieźle z tego żyjąc?

**W KATEGORII** „gier, które NIE powstały w XXI wieku, choć powinny" nic nie może się równać z **Half-Life 3**. „HL3 confirmed!" stało się już tylko sarkastycznym memem i tak naprawdę to chyba nikt nie ma nadziei, że ów tytuł kiedykolwiek powstanie. (Ale gdzieś tam w głębi duszy jednak się łudzimy, że może jednak?). Choć zapewne gdyby powstał, dosięgłby go syndrom DNF – czyli gry wyczekiwanej przez lata, która po prostu nie miała szansy sprostać wygórowanym oczekiwaniom wyposzczonych graczy. (Swoją drogą DNF nawet tego nie próbował). I czego by nie oferowała – byłaby rozczarowaniem z gatunku „ech, liczyłem na coś więcej/na coś innego, nie wysilili się". Więc może lepiej niech pozostanie niespełnionym marzeniem niż namacalnym rozczarowaniem. ***[Mac Abra]***

# BLASKI I CIENIE TECHNOLOGII XXI WIEKU

Zady i walety dostrzega: **Smuggler**

Zupełnie nie tęsknię za „starymi, dobrymi czasami". Bo choć nie twierdzę, że żyjemy w najlepszych możliwych czasach (oj, nie!), to jednak wiek XXI zaserwował nam masę fajnych technologii, o których nie śniło się nawet twórcom dawnych filmów sf.

**Ot,** przez jakieś 40 lat XX wieku oglądaliśmy telewizję w standardzie SD, tyle że w międzyczasie dołożono kolor, a kineskopy telewizorów z grubsza podwoiły swe przekątne. Wprawdzie pierwsze jaskółki telewizji HD w Europie to lata 90., ale dopiero w 2004 pojawiły się regularnie emitowane programy w tej rozdzielczości. A w Polsce mogliśmy jakością HD w TV cieszyć oczy dopiero w 2006! Dziś **panoramiczne 40/50/60" smartTV – oferujące rozdzielczość 4K, z HDR, są czymś powszechnym** i w sumie niedrogim(*).

*(*) W 2001 telewizor LCD HD o przekątnej ekranu 21" kosztował... 40 000 zł. Serio! Mam cennik.*

Podobnie jest z monitorami do gier. W wiek XXI wchodziłem jako dumny posiadacz wypasionego 17" Sony Trinitrona CRT 4:3, z płaskim ekranem(**). Teoretycznie mógł wyświetlać obraz w 1600 x 1200, w praktyce grałem w1024 x 768, bo na maksymalnej rozdzialce obraz jakoś tak niefajnie drżał. Gdzie bym pomyślał, że za 20 lat będę grał na płaskim – a w sumie to wygiętym – ekranie większym niż mój ówczesny telewizor, oferującym odświeżanie 120 Hz, G-Sync i rozdzielczość QHD, HDR i Bóg wie co jeszcze?

Skoro już o graniu mowa, to trzeba koniecznie wspomnieć o ich **cyfrowej dystrybucji** będącej rewolucją i to w wielu aspektach. Np. rozmaite Humble Bundle i Game Passy sprawiły, że komputerowe piractwo może nie umarło, ale mocno podupadło. Bo dzisiaj każdy może kupić/pograć, w co chce, za często śmieszne pieniądze, a czasem wręcz dostać grę za darmo. Ale nie byłoby tego **bez taniego i coraz szybszego i ogólnodostępnego internetu**. Nie będę was katował wspomnieniami z początku XX wieku, gdy funkcjonowało pojęcie „dzieci Neostrady", a dostęp do netu – przez telefoniczny modem – nobilitował. Ale jeszcze 12 lat temu, gdy instalowałem sobie internet w nowym mieszkaniu, wybrałem szybkość 1 Mbps, a maksymalny transfer (30 Mbps) zbyłem wzruszeniem ramion. Bo po mi tak kosmiczna szybkość, i to aż za 200 zł za miesiąc. Za swój megabit płaciłem 40 zł. Dziś za tę kwotę mam 100 Mbps (a w ofercie jest i 1000).

Mobilne telefony... Choć komórki funkcjonowały już całkiem nieźle w Polsce w drugiej połowie lat 90., to wtedy był to jeszcze drogi gadżet dla bogatych. (Największym szokiem kulturowym, jaki miałem w 1995 podczas targów ECTS w Londynie, to zdumienie, że tam niemal każdy ma komórkę). W XXI wieku komórki trafiły pod strzechy, a gdy wyewoluowały w smartfony, to naprawdę poczułem, że „future is now!". **Bo jak żyć dzisiaj bez smartfona**, który zawsze pamięta o urodzinach cioci Kazi, upomni, że za mało ostatnio sypiam, pozwala trafić do miejsca przeznaczenia bez półgodzinnego błądzenia (i jeszcze wyznaczy optymalną trasę), zastępuje kartę płatniczą, aparat fotograficzny, kamerę, dyktafon, telewizor i sto innych rzeczy. Bez smartfona jak bez ręki!

Z innych gadżetów, które odmieniły (mój) świat, muszę koniecznie wymienić **odtwarzacz mp3**. Możność przenoszenia z sobą masy ulubionej muzyki (a wszystko mieściło się w kieszeni), to było coś, o czym zawsze śniłem. To samo, tylko 10x bardziej, mogę powiedzieć o **czytniku e-książek**. Gdybym musiał sobie zostawić tylko jeden, jedyny elektroniczny gadżet, to byłby to właśnie zapełniony po brzegi czytnik e-booków. Nie mogę też nie wspomnieć o **fotografii cyfrowej,** która taki pięknie rozkwitła w XXI wieku. Cóż jeszcze mnie cieszy w XXI wieku? **Dane w chmurze**, **dyski SSD** i to wszystko co niesie z sobą **druk 3D, crowfunding**... i na pewno mógłbym jeszcze sporo tu wymienić. Ale chyba to, co już powiedziałem, wystarczy, by odżałować brak robotów, baz na Marsie i latających taksówek.

***

...Ale jak mawiał klasyk „są plusy dodatnie i plusy ujemne". Niemal wszystkie z wychwalanych przeze mnie technologii mają również swą ciemną stronę. Są też rzeczy, które choć zapowiadały się świetnie, okazały się ślepym zaułkiem ewolucji lub też, jak narazie, obarczone są rozmaitymi chorobami wieku dziecięcego.

Chyba **największą techno-wtopą tego wieku jest los telewizji 3D**. Straszny był „hype" wokół niej. Ale cóż, w praktyce to jakoś ów trend szybko uwiądł,

*(**) Do dziś mam w piwnicy ogromny karton po nim, w którym trzymam stare roczniki „Fantastyki".*

głównie z winy mocno archaicznej technologii (konieczność wkładania okularów). A i uzyskany efekt 3D okazał się mocno przereklamowany. Oczywiście temat jest otwarty i być może za jakąś dekadę czy dwie 3D triumfalnie powróci, choćby nawet w formie „holowizorów"... (Skoro już o telewizorach mowa to martwi mnie **całkowity zanik technologii CRT** – bo czego by nie mówić, takiej płynności, jaką dawały przeciętne kineskopy, to dzisiejsze płaskie ekrany nadal nie potrafią oddać. Znikły też gdzieś telewizory plazmowe, tak swoją drogą).

Dystrybucja cyfrowa gier sprawiła, że **z właścicieli gier staliśmy się tylko ich użytkownikami**. Wieloletnią kolekcję tytułów wartą grube pieniądze możemy w każdej chwili stracić, czy to wskutek kradzieży konta, czy też w efekcie zbanowania za np. użycie nieautoryzowanego patcha w grze online. I całuj psa w nos, zasadniczo nie ma się gdzie odwołać czy zaskarżyć takiej decyzji. A co będzie, jeśli kiedyś Steam zbankrutuje albo Gaben po prostu zamknie kramik? Że nie wspomnę o czystej fizycznej przyjemności posiadania fajnego pudełka z ulubioną grą... **Granie za pomocą streamingu nadal jest w powijakach**, mimo że co parę lat triumfalnie ogłasza się „koniec tradycyjnego gamingu" i wieszczy, że nie będzie nowej generacji konsol, bo nie będą już potrzebne, wystarczy smartTV, kontroler i chmura. W praktyce jednak efekty nadal są, oględnie mówiąc, mało satysfakcjonujące. Za 5-10 lat – może. Za 20 – całkiem możliwe. Dziś – rozczarowanie. **Nieco rozczarowujące jest też VR**. Tzn. to, że filozofia sprzętowa VR praktycznie nie zmieniła się od lat: tak jak w latach 90. XX wieku, tak i teraz wkładamy na głowę rozmaite ustrojstwa (fakt, że lżejsze niż wtedy i o sporo lepszych parametrach), machamy dzierżonymi w rękach rozmaitymi kontrolerami... A do tego brak chyba dobrego pomysłu na to, jak wykorzystywać ową VR w bardziej kreatywny niż dotąd sposób. **Rzeczywistość rozszerzona też jakby** złapała zadyszkę. Pamiętacie jeszcze szum wokół Google Glass i tym podobnych urządzeń? No, i jakoś to wszystko nagle ucichło.

Martwi mnie też **podejście producentów do swego sprzętu**. Weźmy dla przykładu tak wychwalane przeze mnie smartfony. Praktyczna nienaprawialność, bo zwykle koszt serwisu jest zbliżony do ceny nowego egzemplarza. Świadome utrudnianie użytkownikom dokonywania jakichkolwiek zmian w nich (ot, choćby niewymienne baterie, blokowanie rootowania). Tworzenie ich z założeniem, że wystarczą na zaledwie parę lat. Bo czy naprawdę potrzebujemy co rok/dwa nowego, szybszego smartfona? Nie, ale kupujemy nowe modele, bo producenci sprawiają, że po kilku latach nasz telefon jest już technologicznym złomem (np. poprzez świadomy brak uaktualnień – nie wierzę, że na sprzęcie sprzed 3-4 lat najnowszy Android by nie działał) itd. Media społecznościowe to ogromny złodziej czasu i wylęgarnia hejtu. **Internet służy do manipulowania społeczeństwem i kradzieży naszej prywatności** (a czasem i tożsamości), jest rodzajem e-narkotyku, który paskudnie uzależnia i ogłupia (antyszczepionkowcy, płaskoziemcy!), rajem dla zboczeńców, źródłem propagandy dla terrorystów itd. Tamże fake newsy, flejmy, shitstormy, clickbaity, darknety...

Cóż, pamiętajmy, że technologia to tylko niczemu niewinne narzędzie. A czy użyjecie mikroskopu, by zidentyfikować chorobotwórcze bakterie (a potem dobrać odpowiedni antybiotyk i wyleczyć chorego), czy też aby nim zdzielić po głowie oponenta w dyskusji, to już tylko wasz wybór.

*PS A pamiętacie jeszcze Kinecta? Ouyę? Ale nie będę kopać leżących...* ■

- **PREMIERA:** 2007
- **GATUNEK:** AKCJA/RPG
- **PLATFORMA:** PC

# SID MEIER'S PIRATES!

DZIKA KARTA
SMUGGLER

**Celem, który sobie aktualnie w życiu postawiłem, jest zrobienie gry o piratach co najmniej tak dobrej, jaką było Sid Meier's Pirates.**

**Głównie** dlatego, że to gra genialna, a ja do geniuszy pokroju Sida Meiera się niestety nie zaliczam. Pozostaje mi patrzeć i z podziwem kiwać głową, że przewodzone przez niego studio odpowiedzialne za serię Civilization, w której syndrom jeszcze jednej tury jest przecież absurdalnie silny, było w stanie stworzyć podobnie uzależniającą grę, tyle że rozgrywającą się w czasie rzeczywistym. I mógłbym tu naprawdę długo pisać o tym, jak ta gra działa i dlaczego tak dobrze, ale niestety mam za mało miejsca – najważniejsze jest w sumie to, że Pirates! to w praktyce kolekcja minigierek sklejona jedną spójną fantazją (bycia piratem prosto z Disneylandu) i główną atrakcją całości: pływaniem po wirtualnych Karaibach. I sposób, w jaki systemy tej gry się z sobą łączą jest jak dobra muzyka, w której wszystko siedzi idealnie w rytmie i melodii.

Na starcie dostajemy łajbę i... tyle. Niby mamy jakąś fabułę do poznania, ale w praktyce od tego momentu możemy już robić cokolwiek, na co tylko mamy ochotę – bo przecież na wolności bycie piratem się opiera. Możemy więc działać na rzecz imperiów, ale też rabować wszystkich jak leci. Możemy szukać map skarbów, a potem odpowiednich wysp, na których mogą się znajdować, albo pływać od portu do portu, handlując przyprawami. Możemy budować flotę albo polować na słynnych piratów i kraść ich statki. Nie ma tu nic skomplikowanego – a niektóre minigierki do najlepszych nie należą i stosunkowo szybko

można zacząć ich unikać – ale niczego skomplikowanego też nie potrzeba, bo nie o to w wirtualnych statkach chodzi, żeby się nimi źle pływało (to lekcja, którą odrobił Ubisoft, a na której poległo polskie Raven's Cry).

Poza tym, jak mawiali starożytni, całość jest większa niż suma jej części – a chociaż do kilku rzeczy można by się przyczepić, to nic nie zmienia tego, że **Pirates! jest grą unikalną i po-nastu latach od premiery wciąż nic się nie zbliżyło do niej nawet o krok**. No, może Assassin's Creed: Odyssey, ale to zupełnie inna bajka. ***[Berlin]***

*PS Dlaczego „Dzika karta" Smugglera, a grę opisuje Berlin? Bo bardzo chciał ją opisać, a swoją Dziką Kartę już zużył. No to oddałem mu własną – Smg.*

PREMIERA:
GATUNEK:
PLATFORMA:

## TWOJA DZIKA KARTA

Jako że na pewno nie udało się nam zamieścić tu wszystkich wartych upamiętnienia gier XXI wieku, a nie chcemy, Drogi Czytelniku, abyś kończył lekturę z uczuciem rozżalenia „ale jak mogli zapomnieć o tak genialnej grze...", postanowiliśmy też dać Ci Dziką Kartę.

Dopisz tu tytuł gry, którą uznajesz za godną uwiecznienia w naszym Tipsomaniaku!

TIPSOMANIAK 2020